
本期焦点：清凉一夏——机箱清理及散热效果改善攻略
7月上
特惠价7元
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2009年 旬刊 总第300期
大众软件®
諸侯 online
诸侯代言人：陈小春
http://sdo.12ha.com
开创两家游戏公司用户大PK的游戏
7月3日 盛大公测
金酷用户VS盛大用户
争诸侯霸者
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
卷土重来的E3
新品初评：真水无香——漫步者R2000多媒体音箱/
妙音随行——乐之邦Monitor 01 US外置声卡
网络时代："电击治网瘾"背后的家庭教育困局
实用软件：与Win7同行——Office 2010前瞻
在线争锋：网游10年——浮华背后的纷乱
前线地带：《职业进化足球2010》新情报/
《模拟人生3》正式版初体验
评游析道：《温柔刺客》：平淡的真实体验
攻城略地：精灵遗产
THE LAST REMNANT
本期强档攻略
最后的遗迹
金酷游戏
盛大在线
上海鸿利数码科技有限公司
金酷客服电话：021-61276626
上海盛大网络发展有限公司
盛大客服电话 021-50504730-1



第七届中国游戏商务大会

China Game Business Conference

2009年7月22-26日 上海国际会议中心

面与面的对话 脑与脑的交锋

ChinaJoy商务活动升级为"CGBC"

部分演讲人：

B to B商务洽谈区

2009年7月25-26日 一楼展厅

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

2009年7月22日 三层国际厅

中国游戏内置广告论坛

2009年7月24日 五层长江厅

中国网页游戏发展论坛

2009年7月24日 五层5B + 5C会议室

中国移动娱乐发展论坛

2009年7月25日 五层长江厅

中国数码互动娱乐投资发展论坛

2009年7月25日 五层5B + 5C会议室

中国SNS和Social Game发展论坛

2009年7月26日 五层5D + 5E会议室



陈天桥
董事长兼CEO
盛大网络



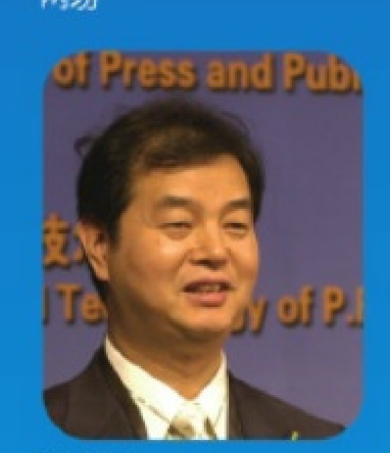
丁磊
CEO
网易



张朝阳
董事局主席兼CEO
搜狐公司



陈晓薇
总裁
第九城市



求伯君
执行董事及董事会主席
金山公司



池宇峰
董事长兼CEO
完美时空



JonNiermann
亚洲区总裁
EA



Keita Iida
全球内容管理总监
NVIDIA



陈一舟
董事长兼CEO
千橡互动集团



刘炽平
总裁
腾迅



王子杰
董事局主席兼CEO
久游网



议题征集回函表下载：http://www.chinajoy.net/tan/ztzjhh.doc

承办单位：北京汉威信恒展览有限公司 地址：北京市朝阳区百子湾16号后现代城5号楼A座601室 邮编：100124

联系人：刘小龙先生 朱利辉先生 电话：+86-10-51659355 传真：+86-10-87732633 Email：joe_liu@howellexpo.com Simon@howellexpo.com



WWW.CHINAJOY.NET



7月上
特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第300期

大众软件®



电脑应用娱乐的第一选择



300期真心不变，平淡中绝不平凡！


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

卷土重来的E3

新品初评：真水无香——漫步者R2000多媒体音箱/
妙音随行——乐之邦Monitor 01 US外置声卡
网络时代："电击治网瘾"背后的家庭教育困局
实用软件：与Win7同行——Office 2010前瞻
在线争锋：网游10年——浮华背后的纷乱
前线地带：《职业进化足球2010》新情报/
《模拟人生3》正式版初体验
评游析道：《温柔刺客》：平淡的真实体验
攻城略地：精灵遗产



本期强档攻略
最后的遗迹

300期特别手记：平平淡淡才是真

这句歌词是不是有些通俗了呢？也许吧，但通俗的东西往往常能被牢记。

《大众软件》的第300期，仿佛比预想的来得突然。100期见证了我们从月刊步入半月刊的进程，如今的300期见证了我们从半月刊跨升到旬刊。100期我们进行了全彩的尝试，仿佛英俊的少年对自己的精致包装，200期我们用全书做了人生回顾，像成人礼一样展示了自己全部的青春年华。那期，我们甚至在封面上加入了涂金工艺，好在那时电视购物还没有现在这般疯狂，否则一定会有人举着第200期杂志，狂呼“真的表面有金耶！”

300期我们该做些什么？从春节后编辑部就一直在讨论这个问题。300期大软成熟了，“表面有金”肯定不再是我们的追求，如果再做整本的回顾展示也太有些自大自恋，又曾想邀集IT业的各路神仙在杂志上一一亮相，只是这等俗套确实是了无新意。不知在哪次讨论中哪位编辑说出了“平平淡淡才是真”这句歌词，居然引起大家的共鸣，于是乎决定搞这样一期平凡的300期，不为纪念的纪念。但人总不能免俗，特别是这种人类共有的数字崇拜，于是我们决定在300期增加16页做个专册来回报大家，不想《永恒之塔》一时的高热，使我们决定提前一个月透支了这个计划，毕竟纪念是个很虚的东西，大家的需要才是第一位的抉择。在最后的时刻，我们还是又决定创作一个300期的纪念封面，以为残念。

免俗真的很难。

期期责编 辰烽

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨立
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604 / 88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年07月01日
定 价 人民币 10.00元





www.DaHaiZhan.com

客服电话:010-65528908
http://www.9Hgame.com



九合天下(北京)科技有限公司



责编手记

当责编是件操心的差事，而且这活儿是必然要轮着当下去的。但碰巧有幸能成为第300期的责编，感觉就有所不同了。就好像——就好像碰巧抢到了个300楼，我可以无聊地撒个花庆祝下，而在我之后当责编的某某，就只能去坐300期的沙发，而再之后当责编的某某，就只能坐300期的板凳了。你瞧，这感觉是不是很不一样？另外冰河也提到，说到300，会让人立马想起一群浑身肌肉疙瘩的斯巴达猛男。尽管编辑部诸人胖的胖瘦的瘦，跟猛男们的形象彻底不搭边儿，但做起专题来的拼命精神，倒是与斯巴达们有很多契合之处。这样看来，300期就更显得有意义了。

我想肯定有很多读者朋友都想在第300期中看到点不一样的东西，而在拿到本期杂志后，会发现300期其实没有太大变化，并不像第200期时那样是一本带有很强纪念性质的专刊。不过，我们也不会忽视这比较特殊的一期，感兴趣的读者，可以去"读编往来"栏目中寻找相关的内容来看。

在制作本期杂志时，恰逢今年的E3展会举办，微软推出了颇具未来感的体感设施Project Natal，也许这玩意儿会影响将来每一位游戏玩家。但是编辑部已经有人明显等不及了，野花和小明在这几天里各自入手了一台Wii，尽管Wii不是一台核心向的游戏机，但我觉得他们的选择还是很明智的。当然，如果他们当中有人愿意把自己那一台贡献出来，放在编辑部当健身公用机，我觉得那就更明智了……

本期责编 8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
江苏	许海燕	山东	王松松
湖北	李文祥	江苏	柯鹏
吉林	刘志超	云南	刘江林
浙江	韩力	广西	俞群英
河南	刘睿琛	新疆	夏强
河北	郑博	山西	樊珂
山东	夏凡	云南	王浩
安徽	郑楠	广西	吴安
湖北	程浪	江苏	张健
福建	邓宏凯	上海	杨剑雄



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

真水无香
——漫步者R2000多媒体音箱





R2000是一对需要耐心去煲的箱子，对音源也较挑剔，略偏中性的音色和平实的中频别有一番滋味在其中。它适合对音质有一定要求，且能在音源上投入资金的中高端用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：560元
附件：电源适配器/音频线/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：追求音质的中高端用户

■晶合实验室 壹分

对于两声道多媒体音箱来说，漫步者最近推出的R2000算是不折不扣的大块头了，6.5英寸中低频单元使它的箱体尺寸达到196mm×320mm×253mm，普通的电脑桌很难容纳这样一对音箱。这款产品的造型设计与去年推出的R1600T 08版一脉相承——硬朗的箱体线条、纯黑色的木纹PVC贴皮和源自声迈系列的侧置调音面板——这样的设计很可能在今后一段时间里成为漫步者R系列两声道多媒体音箱的标志。


侧置调音面板

这款产品的6.5英寸中低频单元采用复合振膜和大磁钢设计，搭配25mm（接近1英寸，1英寸≈25.4mm）丝绢膜高频单元，在高频单元振膜表面还涂覆了一层特殊胶层。根据厂家提供的资料，这种特殊涂胶由漫步者自行研发，可使振膜更加柔顺，有助于提高高频的听感。R2000箱体采用倒相式设计，为了减少大功率输出时的箱体谐振，侧面板采用15mm板材，前面板则为18mm，在同级别产品中比较少见，这也是箱体净重高达12.5kg的原因之一。


支持A、B两路输入是漫步者传统设计

大口径单元对音箱的功放电路要求较高，R2000的功放电路中使用了2颗ST公司出品的TDA2050芯片，该芯片也曾用于R1600T 08版和R1900T 06版的功放电路。每颗TDA2050可提供单声道32W的输出功率，两颗芯片的理论输出功率总和为64W，对于额定功率25W×2的R2000来说，充足的功率冗余可有效提升控制力并减少大音量下的失真。运放部分则采用著名的NE5532芯片，配合两分频设计的分频器，为音质表现提供了一定保障。


金属背板和散热片

R2000的侧置调音面板提供了音量调节和高低频增益等3个旋钮，旋钮做工不错，旋转顺畅，阻尼适中。高低频增益旋钮在12点钟位置均有明显的刻度定位，这也是厂家推荐的增益设置位置。箱体后方的倒相孔表面光滑平整，边缘圆润，有助于减少风噪。背板采用金属材料制造，各接口标识印刷清晰，布局合理，并带有大尺寸散热片。整体来看，这款产品的做工很好，细节处理出色。


箱体宽大，远超R1600T 08版（右）

音质测试采用创新X-Fi白金版声卡+乐之邦MD10解码器作为音源，通过RCA线连接音箱。测试曲目包含大家熟知的人声曲目和室内器乐小品。R2000的大口径中低频单元使它的煲箱时间明显超过了同类产品，经过约70小时左右的煲箱才渐入佳境，且煲箱前后音质变化明显。总体来看这款产品延续了漫步者音箱近年来良好的大动态和瞬态表现，音色走中性化路线，声音明亮、清澈，解析力不错，声场较开阔，定位准确。虽然单元口径较大，但低频却以快速迅捷取胜，下潜适中，回放快速迅猛的打击乐非常到位，但量感略有不足，令人遗憾。高频具有一定穿透力，延展性好但略显纤细。中频反而显得不是很突出，人声不愠不火，情感表达较为内敛，没有甜腻温暖的调子，却也很耐听，适合静静品味。



妙音随行
——乐之邦Monitor 01 US外置声卡

■晶合实验室 壹分





Monitor 01 US的音质在外置声卡中堪称出类拔萃，性价比突出，尤其适合搭配低阻耳机使用，值得追求音质的用户考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商：乐之邦（MusiLand）
上市状态：已上市
售价：380元
附件：USB连接线/说明书等
咨询电话：010-82711742-810
推荐：追求音质的用户

Monitor 01 US采用USB接口，属于乐之邦“聆听”系列外置声卡。该系列目前共有两款产品，采用相同的芯片和电路设计，只是输出接口有所区别。送测的Monitor 01 US面向主流用户，提供3.5mm立体声耳机、RCA和光纤输出接口；而Monitor 01 USD则是纯数字声卡，只提供光纤和同轴输出接口。这款产品采用银白色的全铝合金外壳，可有效屏蔽外界的电磁波干扰，外壳表面经过喷砂处理，具有良好的触感和迷人的光泽。它的体积比普通烟盒略大，重量约137g，携带十分方便。

这款产品采用乐之邦HD-USB芯片组，由APU MU6010和ICU MU1010两颗可编程芯片组成。可编程芯片类似通用处理器，除强大运算能力外，其功能全部依靠写入的程序来实现。由于乐之邦写入了自行研发的音频处理程序，可视作对芯片进行了二次开发，故称为“自主研发”也不无道理。主芯片APU MU6010的原身是一颗XILINX出品的“通用现场可编程门阵列芯片”（FPGA），被广泛用于芯片设计领域，备受好评的RME HDSP 9632、TerraTec DMX 6 Fire USB等专业级声卡均采用这颗芯片，它具备时钟管理模块（DCM），能消除困扰USB声卡的时基误差。高速USB外围控制器芯片ICU MU1010的原身是Cypress出品的CY7C68013A，用于确保数据传输的实时和稳定。



铝合金外壳和小巧的电路板



耳机和RCA输出接口

除上述可编程芯片之外，Monitor 01 US在数模转换（DAC）和运放电路中也使用了相当不错的芯片。担当数模转换重任的是Burr-Brown出品的PCM1793，这颗芯片可支持24bit/192kHz采样，动态范围高达113dB，常用于中高端解码器。运放芯片是Analog Devices OP275，这颗芯片音色温暖，音质醇厚，备受发烧友喜爱。另外OP275芯片也为这款产品带来了一定的耳机驱动能力，推力明显好于大部分声卡。

我们分别使用达音科EX-01入耳式耳塞、铁三角ATH-AD1000全尺寸耳机和漫步者S2.1 Mark Ⅱ多媒体音箱来考察这款产品的模拟输出音质。试音曲目安排与本期测试的漫步者R2000多媒体音箱相同。总体来看，这款产品的音色温暖，声底致密，解析力很高，听感非常舒适，其中频表现尤其令人愉悦，人声松软绵密，高频清澈柔顺。耳机输出的质量也令我们颇为惊喜，EX-01是非常难推好的耳塞，ATH-AD1000对控制力的要求也远比一般的低阻耳机要高，但在Monitor 01 US上它们都得到了较好的发挥，表现堪称有声有色。不过在使用S2.1 Mark Ⅱ这种大功率音箱时，Monitor 01 US的模拟输出显得有些力不从心，声音收得较紧且缺乏光彩，失去了在耳机上那种收放自如、温暖舒适的感觉，建议使用数字输出至解码口。



光纤输出接口和USB接口（与打印机USB接口相同）

另外，由于乐之邦将芯片的运算能力全部投入钟精度调整和音频时序处理方面，因此驱动中的音量调节无法实现较复杂的渐变算法，导致音量调节时会有轻微噪声出现。P



澎湃动能
——Tt Toughpower XT650模块化电源

■晶合实验室 壹分



目前通过80Plus铜牌认证的电源普遍价格较高，影响了性价比，因此这款产品更适合发烧级用户和狂热的游戏玩家。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

厂商：Tt（Thermaltake）
上市状态：即将上市
售价：待定
附件：电源线/各规格模块化线缆/线缆扎带/说明书等
咨询电话：010-82711742-810
推荐：发烧级用户和游戏玩家

XT650是Tt Toughpower XT系列高端电源家族的新成员，它最大的特色是通过了80Plus铜牌认证，具备较高的转换效率，还增加了许多人性化功能，并采用线缆分离式模块化设计。

这款产品额定功率650W，遵循ATX 12V 2.3标准设计，并符合SSI EPS 12V 2.91标准。其中SSI EPS 12V 2.91标准是针对服务器电源制订的规范，对不同功率的电源负载分布和转换效率有明确、严格的要求，甚至连电源的尺寸、噪声、散热风扇的风量等细节都有规定，远比英特尔ATX 12V 2.3标准严格。能够同时获得80Plus铜牌和SSI EPS 12V 2.91标准认证，说明这款产品具备相当不错的素质。



获得80Plus铜牌认证

XT650采用古铜色金属外壳，俗称的直吹式“大风车”设计，使用一只悦伦代工的D14BM-12 12V/0.7A双滚珠轴承风扇进行散热，风扇直径达到14cm，边框上设置了导风片，用以增强风压。这只风扇虽然转速不高，但散热效果不错，只是噪声略大。产品铭牌粘贴在顶部外壳上，详细标明了各路输出的电流、电压及负载功率，还印有80Plus铜牌标志。

左侧外壳上除铝合金品牌标贴之外，还设置了3只绿色状态指示灯，通过被称为S.P.Tindicator技术来指示电源状态，其中Stand By表示电源处于待机状态，PG Signal是主板供电指示，而Temperature灯为绿色时表示电源温度正常，红色则说明电源温度过高或存在其他故障。后部外壳基本被密集的蜂窝状散热孔占据，电源接口和开关位于左上角，在开关旁边还有一个特殊的“Fan Delay Cool”开关，用于手动控制风扇工作状态，Auto表示电脑关机后电源风扇即停转；D15表示关机后风扇继续旋转15～30秒；D30表示关机后风扇继续旋转30～60秒。这个风扇延时工作功能可让电源在关机后快速降温，有助于延长使用寿命。

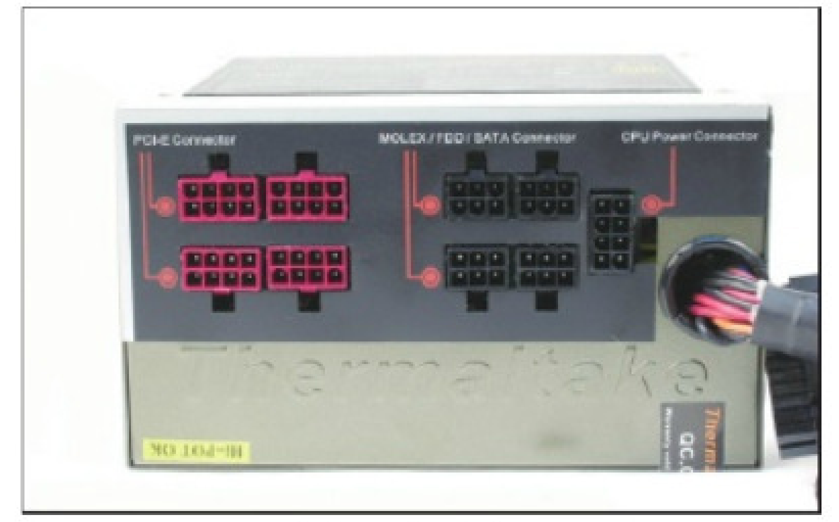
80PLUS计划是最初由美国能源署提出，由Ecos Consulting公司负责执行的一项全国性节能现金奖励方案，要求电源在满载、50%和20%负载时都能达到至少80%以上的转换效率，后来该计划转变为一项关于电源转换效率的认证，并获得业界认可。80Plus认证分为白、铜、银、金、白金5个级别，铜牌认证要求在50%负载时电源转换效率超过85%。



S.P.Tindicator电源状态指示



Fan Delay Cool风扇延时开关



模块化输出接口

XT650的输出端提供了一组24Pin供电线缆（长度约62cm），4组PCI-E显卡供电接口（8Pin/组），4组SATA和5V供电接口（6Pin/组），一组处理器辅助供电接口（8Pin）。需要说明

的是，这些输出接口根据用途采用了不同色彩，并与附件中提供的线缆接头色彩对应，便于用户连接。这款产品附赠了大量供电线缆，考虑到许多用户对模块化电源比较陌生，每条线缆的接头处都标明了用途，用户可轻松辨识连接电源或板卡的接头，可避免线缆连接错误。另外在显卡辅助供电线缆上还安装了磁屏蔽环，所有的线缆均由黑色蛇皮网包覆。

这款产品提供了非常丰富的附件，除必需的各种供电线缆外，还包括两条8Pin→6Pin转接线，一条4Pin延长线，4条魔术贴线缆扎带和一个硅胶减震垫。其中硅胶减震垫可安装在电源后部与机箱的结合处，能有效减少因电源风扇引起的机箱共振。



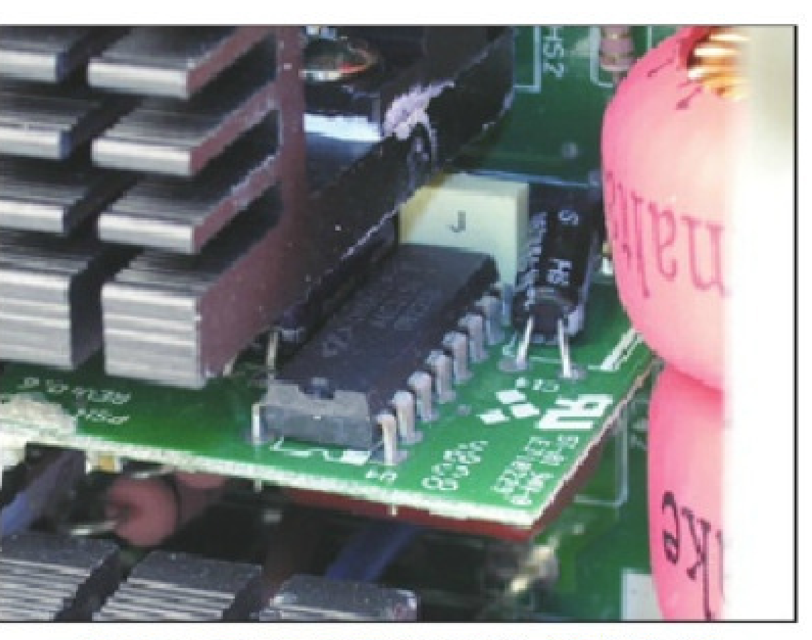
装线缆用的无纺布便携包

不论外观多么漂亮，附加功能多么齐全，电源内部的电路设计和做工用料才是最重要的，为此我们拆开XT650的外壳一探究竟。这款产品的电路设计复杂且紧凑，采用CWT PSH结构，双晶顺向双磁路放大式设计（3.3V/5V独立磁性放大电路），有助于保障各路输出的稳定性。CWT PSH结构是500～850W电源常用的设计方案，采用主动式PFC和PWM控制电路，转换效率可达80Plus白牌标准（50%负载下转换效率高于82%），Tt将其中关键的CM6800G控制器升级为效率更高的CM6802BHG PFC/PWM整合型控制器，从而将转换效率提升至80Plus铜牌标准。

X650的电路中使用了大量高品质日系电容，主动PFC电路中采用日立390uF 400V HP3系列电解电容，可提供一定的冗余功率。在其他电路部分还采用了日本化工（NCC）KZE系列电解电容、光耦合元件（提高弱电电路安全性）、独立环形电感等，对于一款额定功率650W的电源来说算得上用料十足。

得益于良好的做工用料，测试中这款产品表现出了良好的稳定性，50%左右负载下各项输出均较平稳，没有明显的波动。单12V输出设计使用户可使用任意一组D型接头给显卡辅助供电，非常方便。另外丰富的人性化设计和附件也为用户增添了许多便利。


内部电路


CM6802BHG PFC/PWM整合型控制器

功能全面——3G门户GO手机网络浏览器

■晶合实验室 壹分





虽然测试版在稳定性等方面还存在一些问题，但GO浏览器使用起来确实更方便和高效，还支持自定义外观，值得经常上网的手机用户尝试。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：－

厂商：3G门户
上市状态：已上市
售价：免费
附件：无
咨询电话：020-87370333
推荐：经常使用手机上网的用户

浏览器争夺战已经从桌面平台打到了移动平台，不过这次国内企业夺取了先机，3G门户网最近刚刚推出了自主研发的手机网络浏览器——“GO”。目前大部分手机内置的浏览器不仅功能单一，显示效果一般，且缺乏人性化。3G门户送来的“GO”浏览器安装在一部诺基亚N81手机上，虽然它在稳定性等方面还存在一些问题，但整体完成度已经很高，能支持目前所有主流手机平台。



GO浏览器主界面



网页浏览效果

这款浏览器采用Webkit引擎，符合W3C标准，可支持GPRS或Wi-Fi。它浏览网页的速度比诺基亚手机内置浏览器快了很多，即便一些较复杂的门户网站首页，也能在5秒钟内全部打开，并允许用户调整图片大小或改变页面布局，非常方便。根据3G门户网提供的资料，浏览速度大幅提升得益于其独特的压缩技术，可将500kB左右的网页压缩至34kB左右。另外这款浏览器还提供了矢量字体，无论放大还是缩小都不会影响显示效果，同时内置的输入法也提高了操作效率，还支持多个页面并行和断点续传功能，用户可以一边下载，一边浏览网页。

边缘上的余响
——回顾渐渐默然的声卡

■北京 夏昆冈（数码多媒体）冰河

我的一个同事老W曾经在2000年因为工作需要，在杂志截稿日前夕特别跑到当时的中关村中海电子市场买了一块如今看来质次价高的声卡。但是他至今对那次经历耿耿于怀。不是因为炎热的天气和匆忙的行程，而是因为当时不甚了解声卡的型号和技术，而被市场里出售声卡的店主用白眼、冷哼和抢白训得灰头土脸。这个故事他曾经大略的和我们讲过，用意在于告诉我们如果不深入研究技术，不跟上发展，那么在外面被专业技术人士耻笑是很正常，也让人很难堪的事情。哪怕是一个文化素质远低于我们的售货员，在一定的专业知识背景下，也能嘲笑我们这些看上去言之凿凿的"伪专家"。不过编辑部众人私下则为此人如今衣冠楚楚，当年却也有被人训得灰溜溜的时候而暗自窃笑不已。

这个段子已经被我遗忘很久了，但却在此时忽然浮现在脑海里。大约10年之前，自己组装电脑是一件颇有技术含量的事情。每个配件每个名词都让外行人看着高深莫测，而把这些奇形怪状的零件组装起来，并且正常运行，那简直是太有面子了。所以那个年头各地都搞过"电脑装机大赛"。如今看来这不过是代工厂里流水线上熟练民工的工作秀，可那个年代，我们就是迷恋这个。为了如今看来很简单的原理和技术，很多人都废寝忘食，钻研不懈。

但是10年之后那个年代装机所需要熟知的配件，如今很多都已经被升级换代或者干脆消失了。例如软驱，早已从现在的装机推荐配置上除了名。CD光驱一路升级成DVD，COMBO、DVD刻录机，现在蓝光正摇摇晃晃向我们走来。但是说实话，除了刻录之外，普通用户用它的时候，基本也就是安装驱动或者重装备份了。至于曾经与显卡并列在配置单上的声卡，现在虽然依旧存在，却多数时间已经变成了集成在主板上的附属品，让用户节省了这笔开支。



装机大赛，这种类似培养熟练技工的活动曾经风靡一时，至今余波未了。当然，很多高人都是从这其中走出来的，钻研才是产生高人的真谛

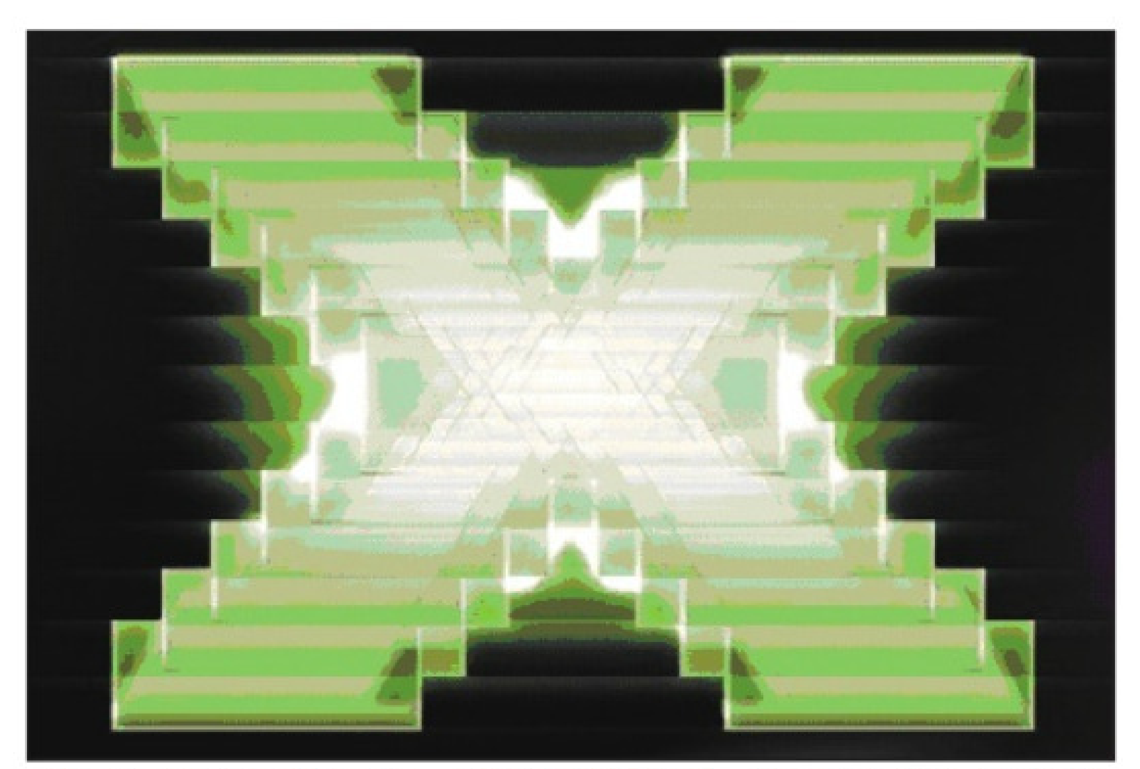
IT行业的发展让人难以把握它的脉搏。当年那些狂热的DIY发烧友们，恐怕没有想过如今的光景。面对机箱里那些熟悉的配件渐渐变得陌生，谁也不知道，它们究竟是怎么了。

声卡如今正处在一种很尴尬的地位。一方面每一台电脑里都必须要有它才能正常工作。另一方面，它又已经消失于常用装机推荐配置表。集成声卡停留在主板型号后的那个括号里，默默地昭示着它的存在。说实话，作为诞生已有20多年，曾经是多媒体电脑重要配件的声卡，尽管发展至今已和当年完全不一样，但却拜托不了渐渐被边缘化的现实。当年的声卡仅仅具备简单的声音合成能力，单声道，没有任何数据处理能力，却还是依旧被用户和厂商所重视。而今天的顶级声卡，其运算能力甚至不亚于当年的CPU。但走到今天，声卡却面临着前所未有的困境。这是为什么呢？

从1984年，第一块声卡诞生，到1996年标志着ISA时代最高水准的创新Sound Blaster AWE64 Gold的发布，期间13年时间，也就实现了声卡最基本的输入输出和合成功能，在这段时期里，声卡的发展相当缓慢。声卡进入鼎盛，是在Windows年代。



成功靠微软



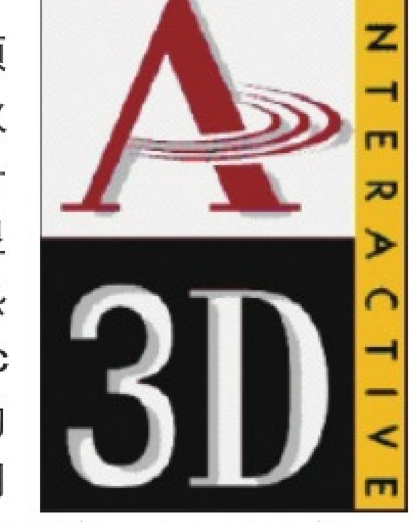
Direct X促成了声卡在一段时间内的辉煌，也导致了其后逐渐的衰落

随着Windows 95的推出，其具有即插即用的特性让声卡变得易用，在DOS时代，声卡还需要手工设置中断，中断设置错误，会造成无法发声甚至死机的问题，Win95解决了菜鸟使用声卡的问题。Win95强化了多媒体性能，音频的应用明显增加，有时需要同时播放几条音频流。在以往，同时播放几条音频流都是奢侈的梦想，而Windows 95改变了以往的驱动模型，引入了WDM（Windows Driver Module）驱动，几乎所有的声卡一下变得强大起来，都能支持多条音频流的播放，并且支持软波表。可以说，微软解决了几个声卡应用中最棘手的问题，用户对声卡的需求立刻变得大了起来，声卡的发展空间被迅速打开。

为了将Windows打造成为一个成功的游戏平台，微软一直在发展DirectX，DirectX是一套庞大的API，包含Direct3D、DirectDraw、DirectInput、DirectPlay、DirectSound等几个部分。但微软发布DirectX 1.0的时候并没有获得多少厂家支持，游戏厂商更乐意开发DOS平台下的游戏。

当DirectX 2.0发布的时候，情况开始有了变化，DirectX 2.0改善了DirectDraw的效果，因此获得了当时重量级的游戏支持，例如《C&C——红色警报》。

1997年，DirectX 3.0发布，这个版本加强了Direct3D及DirectSound3D。此时3D游戏已经开始变得时髦起来，当时最热门的图形3D API是3dfx的Glide和OpenGL，而最热的音频3D API是Aureal的A3D技术。



3dfx和Aureal在当时都是各自领域的王者，他们有一个共同的合作伙伴——帝盟。这是一个极其擅长板卡设计的公司，它一下推出了大量的显卡和声卡，并且大部分都被消费者热捧。在当时，支持A3D 1.0的帝盟Sonic Impact S90声卡，一度成为游戏迷的首选声卡，而帝盟的Voodoo显卡也同样是游戏狂的必备武器。竞争对手苦不堪言，只能选择与微软合作。微软DirectX 3.0的支持者中出现了NVIDIA和Creative的身影。NVIDIA凭借Riva128翻身，而Creative在1998年发布了Sound Blaster Live!声卡。

在3D音效领域，Creative推出了EAX环境音效来与Aureal A3D竞争。A3D是一套独立的音频3D API，而EAX不是，它是建立在微软的DirectSound 3D的基础上的一套API，可以被理解为，EAX是DirectSound 3D的加强版。为了增加竞争力，创新允许其他声卡厂兼容EAX，而其他厂商迫于竞争压力，纷纷主动或被迫选择支持EAX。由于有了大量的硬件基础，游戏厂商在支持A3D的同时也支持EAX，到后来，支持EAX的越来越多。

这个时期的声卡竞争最为激烈，各类声卡层出不穷，也极大繁荣了市场，这是一个声卡的黄金发展期，实现了跨越式的发展。在微软的帮助下，显卡和声卡市场被彻底颠覆，当DirectX 5.0发布后，市场格局发生重大变化，非DirectX阵营的3dfx和Aureal走向衰落，直到最后关门大吉，而NVIDIA和Creative则成为新的主宰者。

和显卡市场龙争虎斗的情形不同的是，声卡市场出现了一边倒的情形。创新是一家老牌声卡厂商，其实力远远强于其他竞争对手，在收购Aureal之后，其他声卡芯片制造商纷纷退出市场，创新完成霸业，其声卡事业走向顶峰。

创新：失去方向的寂寞高手

扫荡完竞争对手之后，创新不再创新，这也为日后的衰落埋下伏笔。在Sound Blaster Live!发布后的近4年里，创新发布了各式各样版本的Live!声卡，Live!系列成为有史以来最庞大的声卡系列，也是生命周期最长的声卡系列，在竞争激烈的IT行业，这是一个绝对的奇迹，这个奇迹的历史背景就是，创新在声卡领域一家独大。

失去激烈竞争的环境，市场也变得冷淡起来。创新收购Aureal之后，并没有继续发展A3D，而是把A3D项目封闭，继续发展“自己的”EAX。最终，EAX没有像A3D成为一套独立的音频3D API，它始终架构在DirectSound3D之上，如果失去DirectSound3D，EAX也变得一文不值。

随着DVD引入PC平台，多声道潮流似乎势不可挡，创新在后继产品中，将声道数量扩充到八声道。但历史却开了玩笑，市场并不认可多声道潮流，主流的音箱厂商没有跟进，除了象征性发布了5.1音箱之外，对八声道的音箱市场视而不见。在中国占据最大市场的漫步者，根本就没有6.1或7.1的音箱产品。市场上的反应也背离了创新的意愿，多声道音箱产品的市场占有率甚至不到5%。



很长一段时间内，这个标识都是组装电脑时不可回避的对象

真正的声卡杀手——Intel

在创新扫荡声卡市场的时候，曾经一个很不起眼的非强制标准——AC'97逐渐取代了创新在声卡领域应有的领导地位。这个标准主要由Intel公司制定，差不多所有PCI声卡都遵照了这个标准设计。创新Live!系列也深受这个标准影响，在迈向PCI声卡的发展道路上，创新走错了重要的一步，丢掉了行业标准的制定权。



Intel公司制订的AC'97标准客观上终结了创新公司的声卡市场领导者地位，也导致了声卡在装机配件中的边缘化

AC'97的可怕在于它对软声卡的推动作用，何谓软声卡？软声卡只是俗称，并不是严谨的学术名词。软声卡就是指由CPU模拟声卡的DSP芯片用途，配合主板芯片组中集成的I/O控制器来实现硬件声卡相同的功能。起初，不值钱的软声卡形不成卖点，创新在低端还可以占有板载硬声卡的部分份额，曾几何时市场主板广告上“集成创新声卡”的字样是相当具有诱惑力的。但随着芯片组厂家和Codec厂家对AC'97驱动的改良，软声卡音质和功能获得巨大飞跃，大部分主板商开始放弃集成硬件声卡芯片的设计，而推荐使用AC'97软声卡。



虎头蛇尾的DVD AUDIO未能实现创新对它寄予的厚望

AC'97在音质上是开倒车的，但在成本控制方面却很有竞争力，因此所有的芯片组厂商，包括Intel的竞争对手NVIDIA、VIA、AMD都站在了统一的阵营当中。主板集成声卡成为天经地义的事情，随着CPU技术的迅猛发展，即便使用CPU来模拟声卡硬件加速，也能获得不错的效果。结果就是，大量用户放弃购买独立的声卡产品，声卡市场急剧萎缩，创新只能靠对游戏的良好支持这个卖点来支撑越来越小的独立声卡市场。

创新一度看好DVD-Audio，并在Audigy2 ZS声卡中加入支持，创新本以为DVD-Audio会取代CD成为新一代音乐载体。在当时，板载声卡大部分都没法支持96kHz采样率，如果DVD-Audio能迅速流行起来，创新就能成功甩开板载声卡的市场挤压。但市场再一次开了玩笑，音乐公司对DVD-Audio的态度比较冷淡，发布新音乐的载体仍旧以CD为主，DVD-Audio的声源极少，创新Audigy2 ZS的优势没有形成卖点，反而还增加了成本。

来自微软的致命打击



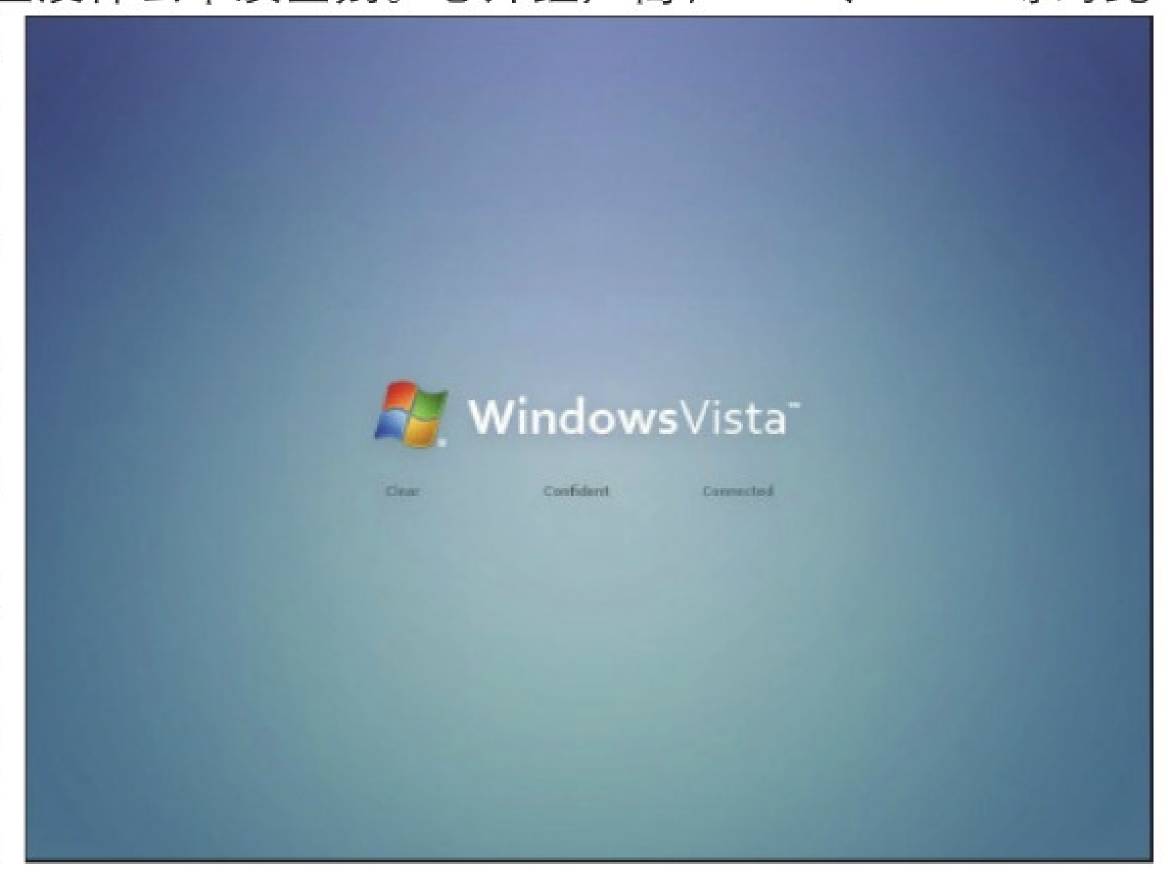
2005年6月，创新发布X-Fi声卡，对创新来说这是值得骄傲的，官方宣称，X-Fi的运算能力高达10 340MIPs，支持EAX 5.0。

可是好景不长。

2006年11月，微软发布Windows Vista，Vista出人意料地放弃了对DirectSound3D硬件层（HAL）的支持，也就是说，那些支持DirectSound3D硬件加速的声卡通通失去了加速能力。而创新EAX却是建立在DirectSound3D的基础之上，微软放弃DirectSound3D，也意味着EAX失去作用，这对创新来说是致命的打击。

DirectSound3D硬加速，几乎是“还活着的”每张声卡的基本特性了。Vista的生变，让所有声卡厂商都面临着重写驱动的尴尬状况，在失去硬件加速后，X-Fi和集成声卡在性能上没什么本质区别。芯片组厂商，Intel、AMD等对此反应迅速，他们率先支持Vista，而独立声卡厂迟迟无法发布稳定的Vista驱动。在Vista发布后的两年中，声卡市场也是极度冷清的，而板载声卡凭借良好的驱动支持和低廉的成本成为市场绝对主流，以创新为首的独立声卡厂商市场份额持续缩小，创新也不断报出亏损。

在所有声卡厂商当中，创新的损失最为巨大，他必须选择一个新的平台重建EAX。失去DirectSound3D后，创新转而支持OpenAL，创新开始正式支持OpenAL是在2006年4月，这个时候相距Vista正式发布仅仅半年左右，创新在这件事情上相当被动。2007年，创新开发了一套称作ALchemy炼金术的应用程序，这套程序可让X-Fi在Vista下实现DirectSound3D的音效，它的核心原理是将Vista下的DirectSound3D API翻译成OpenAL的API，以实现类似效果。但这只能算是权宜之计，因为它依然不是全硬件方式实现的。对于Audigy用户，ALchemy不是免费的，它需要单独购买，而用户群最大的Live!系列被彻底抛弃。



微软Windows Vista出人意料地放弃了对DirectSound 3D 硬件层（HAL）的支持，给了创新公司在声卡领域霸主地位一个重创

不幸中的万幸是，Vista并没有获得WinXP那样的成功，XP

的市场保有量依然巨大，大部分用户仍旧可在XP系统中使用DirectSound3D硬加速来玩游戏。Vista的不幸对创新来说是一个喘息良机，但时间已经不多，Windows 7即将发布，不出意外，它将沿用Vista的音频驱动模型，而XP即将退役，DirectSound3D硬加速将退出历史舞台。

OpenAL是一个免费的音频3D API，由Loki Software开发，但Loki Software没多久就倒闭了，自由软件社区接手进一步开发，现在的实际主导者就是创新。创新希望在OpenAL的基础上重构EAX，要实现这一步并不难，但真正要广泛应用，还需游戏厂商的大力支持。时至今日，OpenAL的支持力度仍旧比不上当年的DirectSound3D，创新要重现辉煌尚需时日。




OPENGAL的出现给了创新公司重夺声卡霸主地位的希望

越来越艰难的生存环境



HDMI的出现客观上却制造了一种尴尬

HDMI是High Definition Multimedia Interface的缩写，是新一代多媒体数据流的传输界面，HDMI接口可以提供高达5Gbps的数据传输带宽，一根信号线就可传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信号。由于这个传输界面具有高带宽，使用上也更加便利，因此出现了不少支持HDMI输出的显卡，华硕也推出了支持HDMI输出的声卡。

这是一个音频视频共用的传输渠道，这又产生了一个新的矛盾，当电脑使用HDMI输出时，到底是使用显卡还是声卡的HDMI输出呢？ATI做得比较彻底，在ATI显卡中集成了一个多声道声卡模块。在与ATI显卡搭配并进行HDMI输出时，独立声卡完全失去意义。NVIDIA的显卡未集成声卡，但留给独立声卡的机会并不多，NVIDIA的部分显卡保留了一组S/PDIF输入，用于导入声卡的信号，在与NVIDIA显卡协调工作时，声卡的模拟输出部分都是被闲置不用的，由于S/PDIF带宽有限，数据传输时并不是那么随心所欲。



NVIDIA公司推出的CUDA事实上走得比从前的声卡集成策略更远，也更无法预测前景

现在市场已经有了带HDMI输出的声卡，但又会有多少用户放弃显卡而使用声卡输出呢？

在声卡市场极为萧条的几年里，CPU却热火朝天地朝多核化方向发展，对于大部分用户来说，最低档的入门级CPU都是完全够用的，甚至还有性能闲置，这和早年CPU不够用形成鲜明对比，现在，CPU超频不再是热门。至于打游戏时，音效是不是硬件合成的，对用户来说越来越难以察觉，即便是需要用CPU来处理音效，很多游戏依然能保持流畅的运行帧率。甚至有些游戏为保证音效在所有配置电脑上的效果都能一致，干脆不支持声卡硬件加速，例如《Crysis》就是这样做的，这使得大量用户根本不去考虑独立音频加速型的声卡是否还有意义。CPU的日益强劲，大大促进了主板集成设备被用户快速接受，集成显卡也在这些年迅速吞噬独立显卡的市场。

显卡厂商作出了相应对策，例如NVIDIA发布了Cuda（Compute Unified Device Architecture），Cuda是一个针对NVIDIA显卡的语言环境，使用Cuda可调用GPU做一些图形计算之外的事情，例如科学计算、参与对视频编码的运算等。现在已有编程爱好者使用Cuda开发出了播放器插件，这些插件能调用GPU来完成实时音效处理，如果经过进一步发展，游戏厂商完全可利用GPU来实现3D音效，这对创新来说是非常可怕的事情。ATI也有类似的语言环境，而创新却没有推出相应的方案来让X-Fi实现跨领域的应用。

这些年也是笔记本迅速发展的几年，在发达地区，笔记本的销量超过了台式机，台式机的市场占有率急剧下降，而台式机正是传统声卡的主战场。随着Intel Atom和NVIDIA ION平台的发布，台式机也日渐朝着小型化的方向发展，这是不可改变的趋势。相信过些年，会出现大量只有一本词典大小的电脑主机，到这个时候，声卡还能内置吗？



消亡的声卡

声卡会不会消亡？先说说声卡这个词的来源，其对应的英文词组是Sound Card，又称Audio Card。AdLib发明第一个声音设备时，这种设备是以插在主板插槽中的“卡（Card）”的形式出现，之后很长一段时间，声音设备都是以这种卡的形式在出现。久而久之，这种设备被称为声卡，在台湾省则被称为音效卡，它始终是一种卡，“卡”的印象根深蒂固。

当出现外置USB声音设备时，旧称呼沿用不变，这种设备被理所当然称为USB声卡，其实，这种设备已不再是“卡”的形式了。板载的声音设备也不再是以卡的形式存在，但也被广泛称为“板载声卡”。对此，微软有自己的一套说法，拉开Windows设备列表，只有“声音控制器”而没有“声卡”。

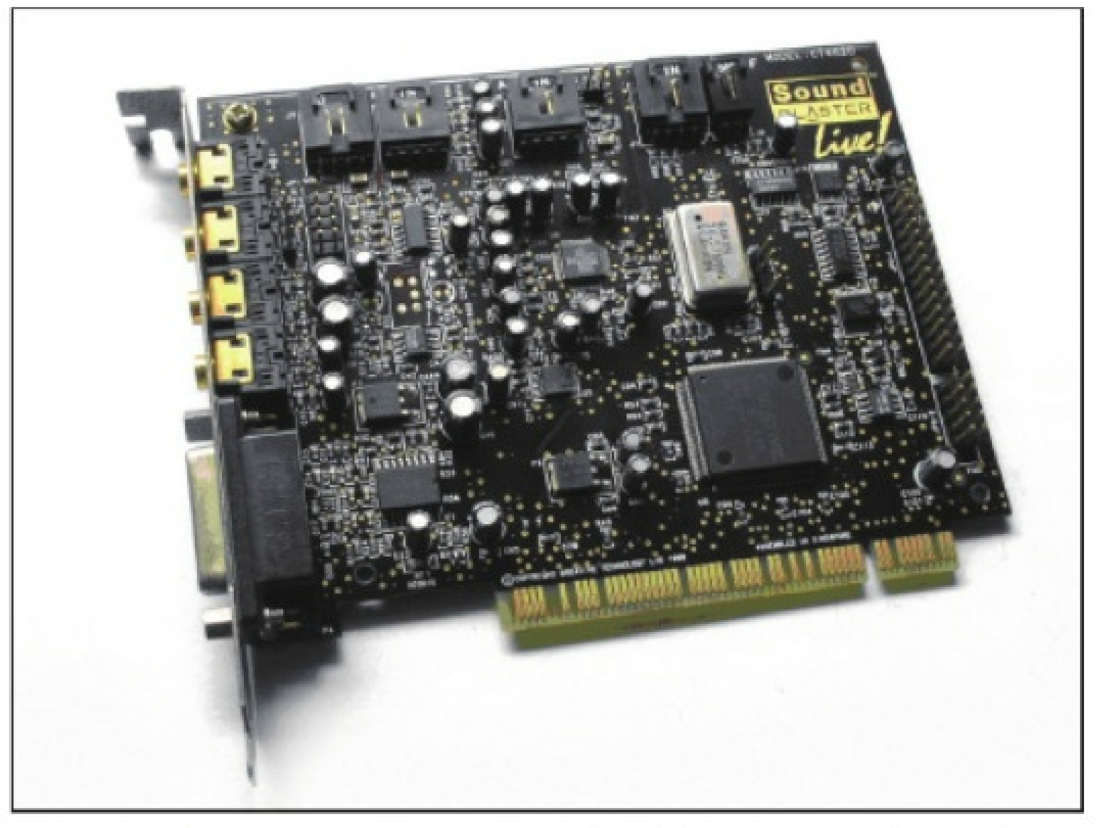
在专业录音领域，专业的声音设备被称为Audio Interfaces，意思为音频界面或音频接口，不管其是不是内置，但非专业领域依然把这种设备称为“专业声卡”或“专业外置声卡”。

因此，关于声卡的定义出现了分歧，一种狭义的定义和一种广义的定义。广义的定义是：声卡泛指声音设备。是不是“卡”并不重要，其对应的英文词组是Sound Devices，即声音设备。而狭义的定义是，特指“卡”形式的声音设备，即内置独立声卡。

在一些严谨的学术类型的稿件当中，会使用到“声卡”的狭义定义，当涉及到集成或者外置的声音设备时，会使用到Sound Devices这类的词汇。而不会使用Sound Card。有时为了方便理解，在引用一些影响广泛的俗称时，例如 USB Sound Card，会加注引号，而在面向普通读者的稿件当中，一般都会使用“声卡”的广义定义。

因此讨论声卡是否消亡，先得理解“声卡”是如何被定义的。

如果使用广义定义，这个话题就是伪命题，因为芯片组集成声音设备的缘故，声卡实现了几乎100%的普及率，根本谈不上消亡。如果使用狭义定义，这个话题应该就有了结果：独立声卡正在走向消亡。

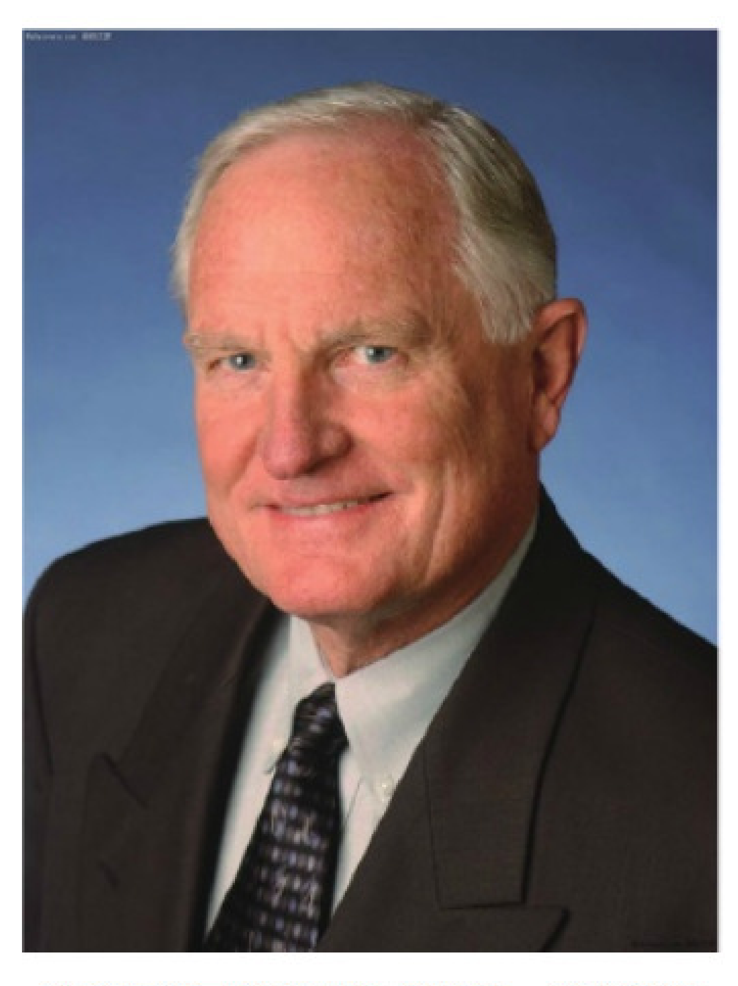



创新公司的Sound Blaster Live！声卡曾经是多媒体电脑用户渴求的标配

创新何去何从？

创新虽然不比当年，但仍旧是最大的独立声卡制造商，创新声卡的发展历史基本上就是声卡史，一个曾经无比强悍的科技公司如今却面临如此窘境，我们认为有如下几个主要原因。

1.失去标准制定权：在DOS时代，Sound Blaster就是事实上的行业标准，其他品牌如果不兼容Sound Blaster就没有市场，当时所有的游戏和应用软件都以Sound Blaster为支持对象，Sound Blaster的声卡可以不经过设置就能直接使用。但到了PCI时代，创新没有去努力争夺标准，让Intel的AC'97规范主导了市场，而且自己也加入到别人制定的标准当中，最终失去了行业标准的话语权。创新的声卡也一直被AC'97规范拖累，市场被侵蚀不说，而且深受SRC困扰，直到X-Fi，创新还在试图拿出7310MIPs的运算能力来克服SRC导致的音质下降。


英特尔公司总裁保罗·欧德宁。在他的领导下，如今的英特尔已经是声卡领域绕不过去的大山。想要绕过这座大山的话，创新公司必须另寻捷径

2.过于依赖微软：在微软的DirectSound3D的基础上，创新发展出了EAX，并打败了最大的竞争对手Aureal，最终Aureal的核心技术被创新获取。创新并没有去评估A3D的价值，顶多也就是将A3D的一些先进函数导入到EAX当中，而没有去评估A3D作为独立API是否有价值。在后来，OpenAL也逐渐兴起，最初对OpenAL表现热情的不是创新，而是NVIDIA，NVIDIA在自己的芯片组集成声卡中加入对OpenAL的硬件支持，创新则视而不见。当微软确定要放弃DirectSound3D时，创新才缓过神来，拥有独立音效API是事关生死的事情，这个时候创新才开始正式支持OpenAL，其官方的态度180度大转折，开始公开称赞OpenAL是如何如何优秀。实际上，创新支持OpenAL完全是迫于无奈。A3D和OpenAL，这是两次让创新摆脱微软影响的机会，创新都没有及时把握住，创新过于信赖微软了。

3.霸占天下时失去进取心，固步自封：当创新将竞争对手一一逐出市场后，没有去考虑如何巩固霸业，而是在琢磨着如何发更大的财，Live!卡的版本众多，一颗芯片换一个制造工艺又重新热炒一次，加一个数字I/O再炒一次，市场就是这样逐渐冷淡下去的。一颗芯片衍生出来众多的Live!把持了市场长达5年之久，Live!的用户众多，甚至影响了后继者Audigy的销售，这在创新看来变成了包袱。当发布ALchemy应用程序时，Live!用户遭到彻底抛弃。

4.忽视应用需求，盲目希望自己能引导消费：创新在发展声卡时走入了一个死胡同，一味强调高性能，强调对游戏有多大的加速作用，忘记多元化发展了。实际上，很多用户对游戏效果并不是很关心，创新就这么背离了一个大群体，而走入了一个小圈子。不管何种渠道的市场调研，都会显示双声道音箱的占有率最大，而创新一个劲发展多声道声卡，过度看好多声道市场，并试图引导用户去进行多声道的应用，结果是可想而知的。创新也忽视低端市场的竞争，Creative是金字招牌，世人皆知，但失去低端市场时，金子也会生锈。Realtek，这家台湾省企业，已经占据了最大的集成声卡CODEC市场。Realtek曾经的主营业务是网卡芯片，同样受到市场的强烈冲击，但Realtek不但没有被击倒，反而活得更好，这不值得创新借鉴么？如果当年创新看准声卡发展方向，Realtek连分一杯羹的机会都没有。

5.出来混迟早要还的：1998年，创新发布Live!系列声卡时，公开宣称核心的EMV10K1芯片拥有1000MIPs的强悍运算能力，而同期竞争对手的芯片运算能力也就400～600MIPS之间的水平。2005年，创新发布X-Fi时，为了体现新芯片有多么强悍，把EMV10K1和Audigy使用的EMV10K2芯片的真实MIPs公开了。EMV10K1的实际运算能力为335MIPs，而当年与EMV10K1竞争的Aureal Au8830拥有600MIPs的运算力，EMV10K2为424MIPs，同样也比不上前辈级的Au8830。电

影《无间道》中有一句经典台词——出来混迟早要还的，创新发布X-Fi时，宣称运算能力为10 340MIPs，但还有多少人会相信呢？虽然和老产品对比强烈，选择升级的用户却实在不多，加上微软的“背叛”，X-Fi不但没有给创新带来辉煌，反而让创新深深陷入泥潭，拼命自救。

创新的失败不仅仅是上面说的这几点，还有许多因素在作怪，他们过于崇尚技术，甚至迷信技术，对用户习惯不重视，甚至忽视。曾经在中国大陆地区占据多媒体音箱市场头把交椅的也是创新，却被当时规模还很小的漫步者击溃，这多少也能说明一些问题，创新是不是过于自我？虽然创新多次没有选择好方向，但谁也不能否认他们是一家伟大的公司，谁都不希望看到创新就这么倒下去，失去创新的声卡行业将变得更加没有前途。





Sound Blaster，更为人熟知的是“声霸卡”这个名字，正如后来逐渐演变的那样，那个“霸”字，已经慢慢被忽略了

创新的回生之术

瘦死的骆驼比马大，创新虽然伤痕累累，但实力依然很强大，创新还有机会重新辉煌起来。

1.改变形象：在微软放弃DirectSound3D之后，创新也意识到声卡最核心的技术不是运算能力的大小，而是API，失去API的支持，再强悍的芯片也只是浪费电力的无用之物。创新开始有所变化，明处的变化就是在OpenAL的基础上重新构造EAX，暗处的变化就是，把X-Fi包装成一个高品质音频方案，而不再是高端声卡的代名词。这个方案可以是硬件的，也可以是软件的。在前不久，创新为技嘉主板的集成声卡推出了一个Sound Blaster X-Fi MB驱动，这个驱动和X-Fi声卡毫无关系。

2.进军集成声卡市场：不管是笔记本还是台式机，不管是塔式台机还是卧式台机，主板上都集成了声卡。谁能把持这块市场，谁就是真正的声卡之王。早年，创新还提供低端的芯片（例如Ensoniq ES1371）给主板商用于集成声卡，但随着芯片组的不断升级，集成声卡需要外采购的主要芯片只剩下CODEC了，创新瞧不起这市场，拱手把这市场让给其他公司，现在要回头争夺这个市场已经不太容易。但创新可以有自己的办法，既然创新可以给技嘉主板的集成声卡写驱动，那么它也有能力给所有主板的集成声卡写驱动。创新手里握着大量音效处理技术及相关经验，没有一家企业在这个领域能一时半会超过创新，创新完全可以一个技术提供商的方式出现，不卖声卡卖技术，让技术实现价值再生。比方说，那个Sound Blaster X-Fi MB驱动，它以软件方式实现了很多X-Fi声卡才有的功能和效果，这是很有诱惑力的，只要价格合理，相信创新会以软件方式占领集成声卡市场。

3.以开放的态度适应竞争：创新的芯片一直以来都是自产自销，这样能获取更大利润，但也会限制销量。在市场越来越小的背景下，自产自销是危险的，创新已经意识到这一点，开放了芯片授权，已经出现了几款非创新品牌的X-Fi声卡了。但这样还足以翻身，还需要多多开放软件方面的技术。

4.贴近用户的需求：事实证明，大部分用户对多声道并不热衷，也有相当部分用户对集成声卡的音质不满意，但又不想增加太大投入。而创新完全有能力满足这些用户的需求，不管是硬件技术还是软件技术，创新都能拿出足够好的方案来，但创新始终走不出“技术迷信”的怪圈，如果创新某天能明白“应用为王”的道理，这些用户一定会得到心仪的产品。

5.无线化：就像无线网络取代有线网络一样，声卡的未来一定是无线的。但作为全球最有技术实力的声卡厂商，创新对声卡无线化的努力还不及C-Media和Linksys。好在创新在2008年之后陆续发布了几款无线产品，还不至于在这个领域落后。无线是声卡的发展方向，我们且不说创新的方案是否合理，但创新终于没有彻底老去，我们又再次看到希望。

拯救一个陷入困境的企业和陷入困境的声卡行业，并不能靠几千字的评论文章来开出药方。重现辉煌，恐怕是创新总裁沈先生最大的梦想，相信这也是创新竞争对手都期盼的事情，因为没有创新的声卡市场必然是一片死寂，竞争对手最终的结果不是饿死就是转行，这就是市场中竞合的关系。

不破不立，我们完全没必要惋惜独立声卡的消失，就像我们不惋惜独立网卡消失一样，当无线网卡被广泛应用时，就能理解独立网卡消失是一个必然过程。独立声卡的消失也是一个必然过程，各类事件并不能左右最终的结果。重现辉煌，需要打破旧的格局，独立声卡的消失，预示着一场新的应用革命的到来。P



出来混总是要还的。创新的不作为使得它错过了成为霸主的机会，也导致了声卡在电脑配件中的尴尬处境



有多少爱可以重来

——"电击治网瘾"背后的家庭教育困局

■本刊记者 冰河

在采访山东临沂"网瘾戒除中心"的过程中（见上期"专栏评述"报道），本刊记者不止一次受到所谓"家委会"的阻挠。这个号称是"家长管理委员会"的组织时常让记者怀疑它的真实性，除了这些"家长"简单粗暴的作风之外，还在于记者怀疑是否真有家长能眼看着自己子女被送上"电击治疗台"而忍心在一旁无动于衷。根据有过"电击治疗"经历的人描述，那种痛苦经历不亚于传说中的酷刑。花钱送自己的子女去受罪，自己还自掏腰包负责食宿在一边充当看守者，这在情理上实在有些让人难以接受。那些被送进"网戒中心"的孩子们是他们的亲生子女么？他们真能在一边熟视无睹么？

很可惜，在整个采访过程中，记者未能有机会与这些家长进行直接沟通，但这些疑问跟随记者一直到专题制作完毕。其间编辑部内部对此进行了一定的讨论，但"家长是被杨叔忽悠了，被CCTV忽悠了"这样的观点还是主流。也就是说，同事们都认为即使家长真的亲自送孩子到网戒中心并看着他们受电击，那也是受了不实信息的蒙蔽，如果知道真相，他们是不会送自己孩子进去花钱受罪的。

不过，在联系到几位因子女沉迷互联网而深受其苦的家长，并进行深入交谈之后，记者发现，此前众人的揣测是错的。原来身为父母，真的可以如此狠心将自己孩子送进网戒中心，花费高昂代价进行如此痛苦的治疗。需要说明的是，这几位家长都未曾把子女送到杨叔麾下神奇的"网瘾戒除中心"去治疗。但得知记者曾经对这个中心进行过多方了解之后，采访结束时他们无一例外地向记者询问："这个治疗的地方可靠么？效果如何？如果有效能否告诉我具体联系方式，我也把孩子送去。"

这本身就是一个让人哭笑不得的结果。

电话另一端的吴先生如今可以说除了16岁儿子的网瘾问题之外，目前他的人生已基本没什么烦恼。虽然目前的全球经济不景气使得他在上海闵行区的汽配店生意清淡了不少，但此前股市牛市时期及时投入和撤出使得他收获颇丰，他甚至骄傲地告诉记者："我就是关了门面，吃房租和利息，也足可以过得很开心。"只是经济上的充裕并不能解决所有的生活烦恼。面对儿子的网瘾，他像任何一个父亲一样，言语中透露出一种焦虑和痛恨的情绪。

"我知道，这个上网问题不是光靠钱就能解决的。我们家虽然不能说是富豪，但在上海也算是小康了。可是自从2007年小孩开始整天泡在电脑前面开始，北京、上海、浙江、江苏，只要听说有效的治网瘾的地方都带着孩子去试过了，前后花费怎么也有30万上下。虽然他也不怎么抗拒这些治疗，但回来没几天基本又恢复到从前的状态，唯一好一点的是不怎么和父母顶嘴，大概也是看到父母为了帮他摆脱网络花费的精力，有点感动吧。所以我认为解决问题的不是钱，而是父母的心血。好像很多专家也说父母在孩子小的时候不操心，孩子大了都到网络里去找朋友找感情寄托，这是小孩上网成瘾的根本原因。我赞同这个看法，可是这些专家指出这个原因，我也照着专家的建议做了，整天围着小孩转，嘘寒问暖。不怕你笑话，我对我父亲都没这么讨好过，可是小孩对我的关心就是几句'嗯，晓得了''不用麻烦，放那里吧'之类的。专家说尽量用比较好的态度沟通，不要粗暴，不要动手，可是每次到后来我都恨不得再像他小时候一样抓过来揍一顿。怎么小时



无论承认与否，事实上送孩子到临沂网戒中心的家长，已经把孩子当成精神病人来看待了

候还懂道理，大了还越来越混蛋了呢？”

显然吴先生是一个能听得进去意见的父亲，但这些听上去有道理的意见，在实际中似乎并未产生多大效果。他也不停地询问记者，有没有好的实用方法。“最好能快速见效，让他回到一个小孩的正常生活，多大代价我都愿意。”

相对财大气粗的吴先生，唐女士一家为孩子戒网瘾付出的努力则要艰辛得多。在早年关于网瘾治疗问题的采访中记者曾经联系过他们，但出于某种原因他们拒绝了采访，让人惊喜的是这次一经联系，他们就答应见面。也许是帮助联系的小彭早年也曾沉迷于网络，并且帮记者说了不少好话，他们对这次冠以“谈心辅导”的采访非常热情，一见面就向记者倾诉了他们面临的困境。唐女士和他先生都是在北京动物园附近的服装批发市场从事服装生意的商户，已经在北京买了房子定居，家庭条件在北京也算过得去。但自从2006年起，他们的独生女儿开始迷上《劲舞团》网络游戏之后，他们的痛苦生活就开始了。开始他们还并没有太在意女儿上网，但某天学校老师打来电话，询问孩子为何没有去上课开始，他们才发现，女儿对《劲舞团》的痴迷已经到了很严重的地步。更可怕的是，女儿还在私下与游戏中认识的朋友联系，试图到外地去见面。唐女士的丈夫一怒之下没收了女儿的电脑和所有零用钱，并每天监督她去上学放学。其间女儿数次试图出走未果，让他们更加担心，无奈之下送女儿去了著名的北京军区总医院网瘾治疗中心。但几个月的治疗后，女儿对《劲舞团》的迷恋倒是没有了，却又迷上《跑跑卡丁车》，如今虽然不闹着要去见网友，但一回家就忙着上网赛车，不过父母也无奈地接受了这个事实。“好歹她肯好好上学，也答应不随便跑出去见陌生网友了 。考个好大学是没指望了，不行自费上个普通的学校也可以。反正也没打算让她将来搞什么事业，好好长大找个人嫁了就可以了。现在玩玩赛车游戏就玩玩吧，总比玩那个跳舞游戏还要去见网友强，听说那游戏里净是骗女孩子上床的流氓。”

《劲舞团》是不是“泡妞游戏”暂且不谈，但吴先生和唐女士这种“多大的代价都可以承受”“两害相权取其轻”的论调，已经隐隐让记者感觉到他们对下一个问题可能的回答。果然，当记者问“如果有个医院用电击治网瘾可能有效，那么你会不会送自己孩子去花钱受这个罪”的时候，吴先生在电话那端连声追问“是什么地方？怎么联系？”，而唐女士则是站起来抓住记者的手激动地问：


“只要效果，不问其他”，戒网瘾的结果是把人驯服成狗一样听话的个体。但是，即使是狗，也需要有自己的尊严


聚集在临沂网戒中心门前的这些家长，其实都希望自己的孩子有个好的未来，但是让孩子最终走进这个封闭场所的也正是他们的所作所为

“这个医院在哪里？我送她去，我当然送她去。”

好吧，我们必须承认此前低估了这些家长的决心和勇气。

从采访中可以知道，两位家长的子女对网络的依赖远远未达到如传说中触目惊心的地步，但两位家长面临选择时，都毫不犹豫地回答“送他（她）去！”斩钉截铁的回答让人惊异。当记者追问原因的时候，他们给出的理由归纳如下：首先，虽然现在孩子的表现没有到极其严重的地步，但谁知道这样发展下去会不会到那个程度？对未来的不可知是人产生恐惧的最大原因。面对这种恐惧，他们不惮于做最坏的打算；其次，目前他们没有任何得到验证的办法可以控制网瘾的发展，虽然“家庭关爱是解决网瘾的最根本手段”这个论断家长也认同，但见效太慢，而且孩子和家长之间已经丧失了有效的沟通渠道，家长的爱心无法通过温和的形式来表达，因此寄希望于激烈的“电击”手段来解决问题，也是他们最后的救命稻草；最后一点，家长认为将来孩子进入社会之后注定要经历各种各样的挫折和痛苦，如果现在面对网瘾这个影响未来前途的问题，短暂的肉体痛苦都不能忍受过去，那么未来如何面对社会给孩子带来的各种精神和肉体上的双重打击？“受点罪不是问题，如果能把他（她）从歧路上拉回来，那么这也算是他（她）成长中的磨砺吧。”

基于以上的堂皇理由，家长就可以这样忍心把孩子送进那个从肉体到精神进行双重折磨和打击的地方，以希望他们成为家长理想中那个“有出息”的人。这些理由不能说没有道理，没有爱心，但如果“电击”也同样无法解决网瘾问题的时候，家长还会选择更极端的办法么？还是任孩子自生自灭？他们口中的“爱”又会怎样表达？

花钱买罪受，这对于中国家庭来说是一个悲剧，但这个悲剧的成因，决不仅仅只有互联网和网络游戏的身影。当社会和家庭的畸形氛围让家长以错误的理由表达自己对子女的关爱，并毁了两代人之间的信任和沟通时，纵然有再多的爱，再好的耐心，这种爱还能够推倒重来么？

令人尴尬的是，当两位家长询问再三，从记者口中得到的回答是“这样（电击疗法）也未必有效”时，他们的不满和失望都溢于言表，“没有效果你和我说那么多干什么？我们只要有效果，不问其他。”

也许，正是这种只求达到目的而不择手段的理念，让他们的孩子走到今天。P



芝麻开门，2009淘宝皇冠卖家进阶攻略

■策划 本刊编辑部
执笔 Suki

导读

编辑手记：2009年，在全球实体经济遭受重创的情况下，全球电子商务却逆势而上，进入大规模的发展阶段。其中，拥有将近1亿注册用户的淘宝网（www.taobao.com），2008年的在线交易额达到999.6亿元，占据了70%以上的中国网购市场份额。2009年，每天更是有近900万人上淘宝网“逛街”，在搜索框里输入产品名,然后在搜索结果中寻找中意的商品,下订单购买。网购商品种类也从最初的新奇特色产品渐渐扩展到了服装、食品、家用电器等日常消费品领域。淘宝相当于一个24小时世界范围内营业的巨大市场，给商户提供商铺空间和装修，还负责支付、物流等基础服务，加上天文数字般的访问量，的确是经商者创业和一展身手的好地方。

有人买就要有人卖，客流量便是商机。开一家淘宝网店俨然成为一种时尚。很多人甚至辞去工作，专职在家淘宝。据说，这些淘宝商家的月收入平均在3000～6000元之间，更有不少卖家月收入高达万元以上——这足够令人心动，但这只是“据说”。和网下的实体店一样，网店也会遇到各种各样的问题和麻烦。开一个虚拟的店铺，如果想赚钱的话，操心的事情可一点儿也不比网下少。那么，什么人可以在淘宝上开店，又该怎样经营这个虚拟的店铺？在2009年的淘宝上开店，和以往又有什么不同？带着这些问题，我们策划了《芝麻开门，2009淘宝皇冠卖家进阶攻略》专题，希望能给想在淘宝上创业和进阶的你提供一些帮助。

壹 Suki的影子行动——淘宝皇冠卖家的一天

这是一个不寻常的日子，Suki出门的方向与单位相反。只见她短衣襟，平底鞋，发束高挽，提包塞满，似要去执行什么特别任务。果然，城铁站上人头攒动，Suki灵活自如地穿梭在人群之中，忽然之间消失无踪！竟然化作一片影子隐身去也。

出三环，过四环，再突破五环的防守，经过高人指点，Suki终于在上午9时前抵达了一处绿树环绕，流水潺潺的所在。此处住着一名传奇人物，正是此行Suki将要进行“大软”史无前例的“10小时工作时间影子贴身跟踪大调查”的主攻对象——“浅草风名品诱惑”家大掌柜的浅草店主，这个创造了“7天成为钻石卖家”神话的淘宝卖家。

“影子行动”正式开始！



这家皇冠店就隐藏在这个清雅的小区中

为什么选择“浅草风名品诱惑”

（http://shop34006836.taobao.com/）

选择这家店进行采访的理由：这间店铺7天成为钻石卖家，两年半时间里成长为淘宝四皇冠店铺，以货真价实的产品，良好的信誉获得了同行的尊重和买家的认可。该店铺主营护肤美容用品，主张引导消费者的消费习惯“从便宜才是好的”改变为“精品才是好的”。

店主自叙：我们抓住了机遇。那次正好碰上了一款热销品，我们从国外进货，比内地便宜很多，正好全淘宝都缺货，这就形成了很长时间的抢购风潮，使我们店从5心到1钻仅用了7天时间，一般网店最难成长的阶段迅速地度过去了。那时候运输等环节还不熟悉，到货时间较长，但很多客户宁可先付款等着也要抢购。两三天后，我正跟海外负责进货的同事通电话，我把电话放在音箱前，叫同事听，旺旺的回评声一直“噼噼啪啪噼噼啪啪”地响个不停，心情那叫一个爽快啊！于是我们乘胜追击。产品部从一个系列品牌开始，分析每款产品的热销程度、价格差异，制定进货计划。由于我们有进价优势，售价上低于绝大部分同行，店里生意非常红火。挣多少钱并不是最主要的，重要的是证实了原来我们也会做生意，会做成功。成就感来得非常快，发现一款热销品，寻找货源，与专柜谈判，因为量大，柜长亲自接待，专柜活动未开始就专门与我们联系，甚至半年前就与我们约定好节日套装如何做会受欢迎。这样的氛围，传达给我们的客户，她们也能获得与我们同样的成就感。

AM 9:00

接待Suki的并非浅草本人，而是她的一名同事。此刻浅草店主还在酣睡中。原来，店主的24小时是这样安排的：凌晨3点左右入睡，11点开始一天的工作，12点半和员工一起午餐，下午1点开始工作，7点晚餐，晚餐过后继续工作，一直持续到凌晨3点左右收工休息。

既来之，则安之，趁着店主还在与周公相会，不如我们先偷偷去看看浅草的客服部门。客服的工作对于淘宝店铺来说是很重要的一个环节，客服人员的素质高低直接影响店铺的生意好坏以及评价高低。果然，客服们已经早早上岗，坐在电脑前随时准备回应买家。浅草现有5名客服人员（分日／晚班次），虽然都是貌似文弱的小姑娘，但个个身手敏捷，售前咨询、购买服务以及售后问题的处理统统由她们负责。

Suki正观看店内第一客服在线与买家交流，浅草推开大门踱步而来。如此娇小玲珑的一个女孩儿，如何能从最初的独立作战发展到今天的小型集团军开拓市场呢？Suki今日定要看个分明，好给各位读者一个交待。

浅草店铺分为三部分：主工作室是浅草总部，主要进行日常办公、联系拓展新业务、大宗客户接待、产品拍照处理等工作；客服部门则主要为客户提供答疑解惑、下单修改、评价沟通等方面的工作，人均日打万字以上；库房不仅是浅草家货物囤积地，还是打包发货之处。每天上午，浅草都会从主工作室来到客服人员所在的办公室，了



浅草家店铺首页



虽然只有4、5名客服人员，却每天要面对上百的用户

解前一天的工作情况，增加了多少好评、有没有对产品提出的新问题、中差评有没有增加是什么原因……

说到自己开店之初曾亲自从事客服工作，浅草店主忽然变身可爱的猫咪，水灵灵的眼睛里满是温馨的回忆——

我店里现在的用户早就已经破万，很多买家和浅草已是亲密的朋友了。像惹人爱、让人想、超爱打滚的好妹妹lemon_ren，“浅草风”信誉只有三颗心的时候就来了，从此一发不可收拾，进新必追，擅长蹲点儿，每每月黑风高等浅草新品上架。有时上架未调整完毕，不依：“苦等几天，你又出错，这里忘写那里不对，扁～～～～”一个大棒子飞过来敲得店主七荤八素。不过不要以为lemon_ren总是这么暴力，多数时间都是在线上打滚，你要是人多没及时理她，她就会“不理我，打滚ing……”或曰“我滚去睡觉了:(”小新泛滥，现在浅草想到这个喜欢打滚超可爱的lemon_ren，还会忍不住露出浓浓笑意。

还有糖糖9090，也是开店不久就登门的一个好买家，可人儿！温馨甜美！支持“浅草风”至今未曾改变。买东西爽快，有正义感。单看外表绝对想不到竟然侠义为怀。当时店很小很小的时候曾经直接到家里取过货，后来还带着淘宝败的护肤品前来跟浅草分享，次次御林军护驾。两年后线上问我“是不是还是乱糟糟地缩在沙发后？”答曰“没变”，彼此唏嘘不已。后来店铺出现第一个中评，买家因希思黎全能乳过敏（希思黎全能含有人参，不耐者确实有类似情形），百般解释无用，不退不换，不依不饶。糖糖见状，到论坛发帖声援，把浅草感动到落泪。

还有几位独具个性的买家也都成为浅草的忠实拥趸。像为三蓝钻三黄钻卖家买家，保持100%好评的“笨哪2008”，让所有客服及工作人员都赞不绝口；有“十万个为什么”之称的odf19831983，对产品提出诸多问题……正因此类用户的存在，“浅草”的客服业务方能兢兢业业更上层楼。

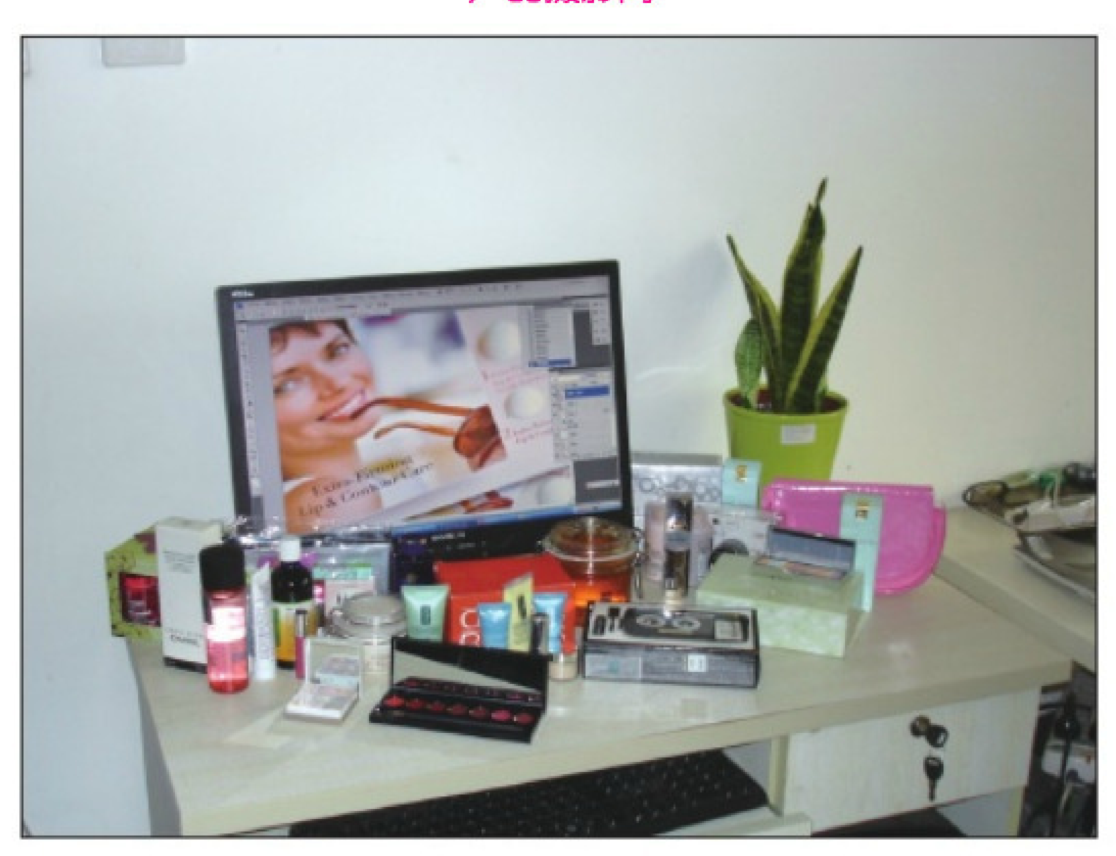
还有许许多多无法一一列举的好买家，他们都是“浅草”不停鞭策自己向上的动力。每当烦恼的时候，这些买家的鼓励和认可总能给“浅草”带来巨大的能量，带来难以言述的欢欣鼓舞，甚至带来生活和工作的信心，辛苦努力和付出会在他们这儿得到真正的认可，这种成就感就是——幸福！


要想跻身于淘宝的店铺之中，不下点苦功夫是不行的

看着浅草神游于往日的友情之中，Suki拉拉她的衣角，问道：“那么开店几年间一直风调雨顺？就不曾有过无良买家或是不愉快的回忆么？有没有想过关店大吉的时候？”这一问就好比把飘浮在半空中的氢气球扯回到小孩子手里，浅草的眼神一下子暗淡了——

创业真的是不容易，但机会总不会亏待勤奋之人。刚开业的时候连续2天没有人，我不停地上各种产品，天天想做什么好，找了好几个路线，比如做名牌背包、海外图书代购等，也进了些淘宝当时正在热销的化妆品，没信誉的时候真的很难。第一天有个人一定要以进价的半价购买商品，并且以“6个好评”来诱惑我，也许她用这一招在不少新店获得了好处，但我想了想还是咬牙拒绝了，一是我想看看靠自己能不能做起来，二是海外进货发货确实很辛苦，不能对不起在做这些工作的亲戚朋友。现实中我也是蛮自傲的一人，第一次被人这么赤裸裸地利诱，凄凉啊！


产品摄影间


美工人员今天要进行处理的图片所对应的商品

生意不好我不能坐等，第三天我就坐不住了，开始在各论坛寻找资料。在常去的一个论坛碰见一位做美国代购的女孩，这就是渠道。她告诉我当地有款有名的产品促销，买一送一。我一算比淘宝最低价还便宜好多，应该有机会。谈好进价，她负责出货，我就在店里挂上了非常优惠的产品促销方案。但店里那时候没信誉啊，几乎没有人来主动问询。我就在周末两天内，一个一个给在出售这款产品的商家发特惠信息，写得比较人性化，让人不会一看就反感。每天从上午10点发到晚上2点（现在淘宝限制不许这么发啦），那两天我正好头痛犯了，咬着牙一直坚持着，还真来了好些做批发的客户。就这么一个点子，经营的第2周我就上了淘宝的销售排行，销售额一周2万多，淘宝排行200多。我自己都很惊讶。那2万多的货，其实我就

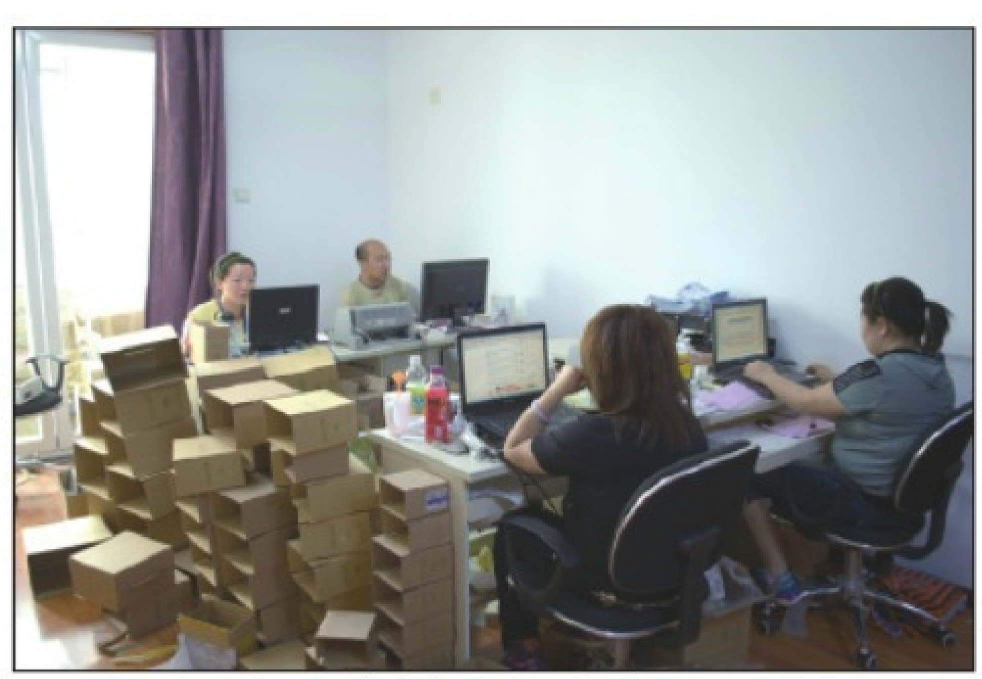

主工作间

挣了200元，但那兴奋劲比我拿1万元工资时高多了。这个案例我常常给想做淘宝的人讲，包括我自己的弟弟，他靠这一招，揽来的批发客户一直长期都跟他进货，收益不小。当然这个过程中也有失败的，发信息过去，人家却回言粗鲁，初时心里脸上确实难过。有一次生病几天也没好好休息，还做那么长时间的脑力劳动，周一再上班我就发现记忆力急剧下降，什么事都记不住了，当时感觉真是恐慌，但还是咬牙坚持住了。

后来生意好起来，遇到的人多了，形形色色什么样的都有，有的为了磨价能磨上几天。网上其实利润非常低，因为价格都是明明白白的，即使你说多少遍无法再低，对方也是置若罔闻，全然不顾磨价的时间对网店来说也是一种损失。磨不下来价就要礼物，礼物要不到就勃然大怒，东西照买，中差评就成为了泄愤工具。我一直就没想明白这个道理，既然都看不顺眼了，干嘛一定要买呀？何必花钱找气受呢？

有些客户为了达到目的不择手段。曾经有款牛尔的产品，只在中国台湾的官网有售，我们的牛尔产品全部都是从官网直接进货。有个客户和我说：“我朋友从国外带的跟你们的不一样！”可是国外哪里有卖过，当场揭穿她就不吭声了。我估计是她朋友在淘宝里买到假货跟我们的不同，想要到我们店里换真货。这还算好的，我有个差评，那个人跑来硬说海藻面膜贴不上脸，要退货，那怎么可能，我当场拍照贴给她看，没答应退。她就跑去给我差评说是假货。我去找厂家直接开出货销售证明，提供淘宝，淘宝完全不管，唉！后来分析，这个人一口气买了5包，估计是不喜欢，找些理由希望退货而已，达不到目的就在评价里污蔑。人心，怎么可以这么黑呢？

有些顾客非常不尊重人，大概真有上帝第一自己第二的感觉吧，出言不逊，极为伤人，忘却了人与人的基本原则是相互尊重。有时候真想冲过去跟电脑对面那个人拼了，怎么会有这种人啊！每个卖家那里都有一笔心酸泪，大多再气再痛苦都自己忍了，对刁难的客户始终温和耐心。但熬到极点总有崩溃的时候，有一次遇上买家极为无理，家里人又说我处理得不好，一下就歇斯底里了，把桌上的所有东西都掀的掀，砸的砸，显示器、复印打印传真一体机都没幸免，委屈地哭了很久……能把性格这么坚韧的我逼到这步，想在淘宝开店的朋友们啊，一定要带上一颗无坚不摧，钢铁做的心。后来一问认识的几个大卖家，都崩溃过，有的砸了笔记本，有的抓什么砸什么。


库房主力军大集合


库房的工作人员们各司其职

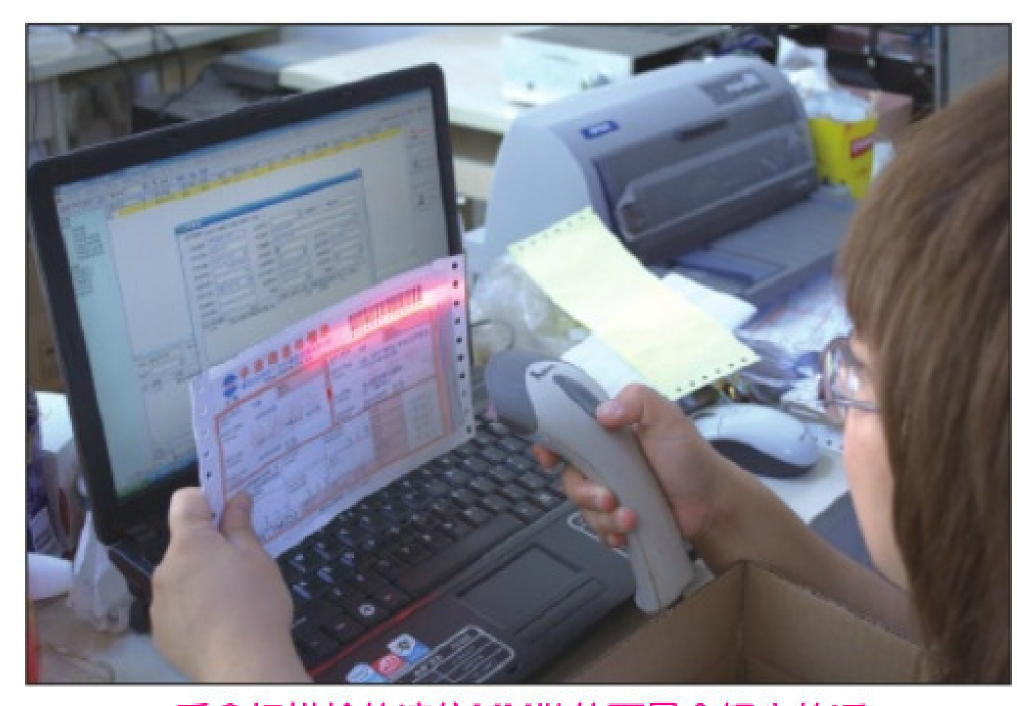
说话间，客服MM给我提供了几个特色鲜明的买家。作为想要开店的新手们，一定要注意以下几种类型的顾客，不要搞不好赔了夫人又折兵，为平价出货、耐心解释却还是得到中差评暗自伤神。

第一种类型是砍价不成，无故差评。其实讨价还价，人之常情，遇到过很多讲价的买家，但讨价不成中差泄愤的，并不多见，不过却有两位是划价大军中的佼佼者：

hzz****：此人堪称淘宝卖家的梦魇，来店里购买玛丽黛佳睫毛膏，先亮出自己底牌：别人卖十几二十，你也得这个价钱卖我！此款睫毛膏，几乎是底价出售，我们不可能和假货拼价格。hzz***瞄准“浅草”珍惜信誉，误以为“浅草”之行会得到一如既往的尊崇，于是乎高举低价大旗，兴冲冲跑来揩油，可惜未能达到目的，即刻亮出杀手锏，收到货立刻差评，并十分自觉回来交涉：“我给了你一个差评，你退我20块钱，我给你修改！”我们把买家的无耻要挟截图上传，淘宝却依然让买卖双方协商。“浅草”虽一介弱女子，但骨子里也有他意想不到的倔强，宁愿留着这道伤疤，也不愿向这种人俯首称臣。没想到此人又涎着脸回来再问：“淘宝现在不管中差评，你给我退20块钱，我立刻给你修改，怎么样？”上帝，你怎么能让这样的人混迹于天地之中？

lala****：买了两个宝贝，无休止讲价，索要礼物，未果，两个中评装盘奉上，评价遮遮掩掩地说：“客服态度不怎么滴。”售后立刻与之沟通，答曰：“让你们客服便宜便宜，她说什么这就是最大的优惠。这段期间哪家网店不打折包邮什么的。”赶紧解释：“店铺利润极低，一次性将价格调到最低，目的就是节省双方时间，看似不折不赠实则将最大的优惠一步到位。”对方斥曰：“我也有看其他卖家的，我要买的东西跟你们家一样，比你们还便宜，还包邮，还有礼物送，算起来，比你们家便宜不少。我就觉得他们家的客服回答太慢，我就没买他们家的，我还想看看你们家最后有没有赠品，没想到，真没有。”晕倒！原来不


这是本月的部分发货单


手拿扫描枪的这位MM做的可是个细心的活

给赠品竟也成为差评的理由。

第二种类型就是同行之间恶性竞争。

浅草曾经遇到过wangailian***、日单****、nanlin***等几个同行竞争者，这类人从不用主号给别人中差评，或用风牛马不相及的小号，或重新注册一新号。此类人买前不咨询，买后不沟通，收到货立刻放款评价，评价完不约而同选择蒸发，电话空号、旺旺不复，防不胜防。其实淘宝网的主业决不该放在与对手的竞争上，而是把眼睛盯在提升客户体验上，但如果有一天，你的店里也来了此类用户，那么唯一能聊以自慰的是：有人妒忌你了，证明你已经渐成气候啦。

第三种类型是不求货好，但求发泄 。

此类买家，不理会购物过程中任何一个产生闪失的真正原因，不接受道歉，不愿意退货退款，中差是他们的最终目的，靠淘宝的这一惩戒法宝来宣泄不满，这类买家同样是卖家梦魇，其对卖家伤害程度较之占便宜者尤甚。贪便宜者可以坦然地鄙视之，但泄愤评价店家们除了无奈就是心痛，中差评是一道道无法修补的伤痕。网购毕竟不同于现实交易，很多环节不由卖家掌控，比如快递运损，比如欧美产品与国内产品包装差异，比如批号查询方式，比如客服压力巨大无法及时回复等等。任何不快都能成为此类买家中差利器。且此类人一旦中差绝无修改可能，即使店家诚挚道歉表示做出赔偿，都无法挽回信誉损失的既成事实。每当此时，店家似乎都能穿透电脑直面一张张畅快淋漓幸灾乐祸的脸，不寒而栗！代表人物有anglefly*****、momo***、妖二**、cav***、lllqing*、恋hon**……

浅草将新手比作杀手，网购杀手。这些杀手不懂中差评对淘宝卖家的重要性，瞪着无辜的大眼睛纯真地望着你，让人哭笑不得。还有一类人，比较懦弱，不敢直面自己的问题，买到不合适自己肤质的产品，会百般寻找漏洞来证明是产品不好，借口五花八门甚至匪夷所思，且此类买家有个喋喋不休的共性，不说上三个小时决不罢休！直到你抱头惨叫救命，答应她的要求，她才心满意足地去了。唉……在这四皇冠的成长之路上，遇到以上几类用户虽在少数，却也令人心烦不已。

PM 12:30

谈起关于客服工作的酸甜苦辣，浅草和几名客服人员似乎都意犹未尽，但已到午饭时间，于是大家一起回主工作室就餐。Suki一看今天的伙食，高兴坏了，有荤有素有甜点——川味回锅肉、麻婆豆腐、烫青菜、过油土豆、黄瓜沾酱、丸子粉丝汤……另外冰箱里还有冰棍、酸奶、饭后水果。这可不是因为今天Suki出现，给予特别招待，而是这里的员工工作量都很大，工作强度较高，营养跟不上那可是万万不行。本以为吃饭时间是浅草家族全员出席的时候，不成想还是少了几个员工没来，一问还在工作。这个家庭氛围下的店铺，每个员工都已经融入进来，浅草心慰地说："自己最开心的，除了网上生意之外，就是有这些得力助手。"现在的浅草已经拥有员工近二十人，还不算在中国台湾省以及境外的买手。浅草希望自己能做到像阿里巴巴创始人马云所说的那样："团队就是不要让另外一个人失败，不要让团队任何一个人失败。"


部分员工午餐图

饭后员工们陆续回到自己的办公室，这段时间是浅草处理日常业务的时候。浅草家一直以美容护肤业务为主，不过最近浅草正在进行一项秘密活动。据Suki对这位皇冠店主的观察，她的店铺正从最初单一的美容护肤慢慢向多元化发展。从店主桌子上、店主临桌、店主对面的办公桌、沙发、储物柜等处放置的各色小吃零食来看，浅草同学打着"我先试吃，选出精致美味的再上架"的大旗，满足了自己贪嘴的小小私欲。在她的店铺里已经开始出现如"棒棒酸梅糖""顶级牛轧糖"以及其他奇形怪状的零嘴小吃。听说最近她又对保健食品发生了浓厚的兴趣。可见广泛开辟货源对她来说已经不成问题。这不，浅草和助理正在核算成本，分析市场，挑选产品，并且联系厂家制作小样。

PM 15:00

下午3点，浅草手里的工作才暂告一段落。Suki又尾随着她前往库房。在路上，我们继续聊起了浅草店铺成长中最令店主感慨万千的事情——中差评。

两皇冠的时候"浅草风"还是100%好评，当然并非从未出现过中差评，而是出现了之后竭尽所能去沟通，去修改。后来到了三皇冠，客流量较之前大增，好评的同时中差评也茁壮成长，耗尽精力，遇到无礼买家太多了，终于忍无可忍，放任自流，只合理解释作罢，并希望通过中差评吓退想来占便宜的老油条。如今到了四冠，变态客户更是雨后春笋一般不断破土，我们改变了放任的态度，重新开始着手处理。


华丽丽的进货小票，这只是很少很少的一部分

淘宝卖家想要做大做强，想要拥有忠实的客户群，不仅靠高质量的产品，还需要完善、良好、负责任的售后服务。浅草对客户的合理要求，向来不吝满足，即使不是店铺方面的责任，也会竭尽所能为客户负责到底，因为做的就是回头客。

谈到售后，所有的淘宝卖家都面临同一艰苦卓绝的任务：修改中差评。中差评，没有一个淘宝卖家不谈之色变，将之视为畏途！它可谓是无情挑战了淘宝卖家的神经底线，被其折磨得寝食难安。卖家对中差评不可谓不努力，绝大多数愿意赔钱甚至满足买家无礼要求以求和平，买个自在。

不过浅草在努力维护自己的好评度上却有自已的主张。对于恶意评价，那是坚决置之不理的。并非怕赔钱，而是要对淘宝的大环境负责。此类人如果在"浅草风"得逞，势必再次寻找猎物选中别家下手。浅草的态度是："从我做起，抵制此类人的欺诈行径。一个店力量是小，一旦形成习惯，周围友邻纷纷加入的话，他们

的市场会越来越小。中差评留着，我们坦然解释，对别的卖家也是警醒。”

不是淘宝人，无法体味个中滋味，每次批量评价时浅草都难免心惊胆颤，因为总会看到一堆生效中的中评和差评，理由林林总总不一而足：快递运损的、不合肤质的、没送礼物的、回复太慢的、和想象差距太大的、显示器色差造成的、点错的……最搞笑的一个中评，原因竟然是“abcd @#$%^%&*……!$%”浅草看到后直接崩溃！

当然，由误会产生的中差评价，浅草的客服都会尽最大的努力去消弭。有很多客户不仅消除了误会，还转而成为了忠实的回头客，实属意外之喜。像以前遇到过一个名为“唯美独尊1”的买家，曾经不明所以给了店铺四个中评，然后神秘失踪，旺旺一直不在线，留的是门卫地址和电话，辗转找到买家电话，却总是处于关机状态，客服无法和买家沟通，很是痛苦。后来终于碰到了，原来她还未使用产品，评价是随意给的，有两个已经逾期，无法修改，另外两个很痛快帮我们改了，而且她看到了店铺对顾客的负责和真诚。从此之后，她购买护肤品只信任浅草，并且和一位客服人员建立了良好的朋友关系。







这是包装过程，像最后一图中这样大瓶的玻璃器皿一定要裹得严严实实才放心

还有像月亮小船123，她本身有实体店铺，在浅草买了很多宝贝，由于快递运损，买家又懒得退货怕麻烦，直接差评了事。浅草收到评价后和买家沟通，让她非常意外。她知道签收后浅草无法替她索赔，对损失并无得到解决之望。浅草借沟通发现买家人很实在，当即表示可以退货退款，对方也立刻给我们改了评价，并把东西寄回。其时买家也承担着风险，因为支付宝已经打款给浅草，她又改了评价，东西也在退回途中。如果是不良卖家，很可能就此不再理睬，名利双收的好机会呀。可浅草在收到退货的同时，就数次找买家退款，买家皆因个人原因无法达成，并且支付宝未通过认证。于是我们手把手教她把支付宝通过认证后告诉我们账号。几经波折，钱款终于退到买家手中。月亮小船在收到钱的那一刻，真诚上网道谢，她说：“你们真是太好了！以后你们店就是首选。”其实月亮小船这一单，浅草不仅分文未赚，仅仅长途电话费就花去了100多元，退回的宝贝也无法再次出售，但因此赢得了信任和尊重，很值得！浅草得到的，才是无价的。





这边是库房MM们在半小时之内完成的包裹，那边是琳琅满目的货架

Suki了解到在网上不乏对待中差评买家很铁腕的强硬派卖家，出于各种原因对买家置之不理或是针锋相对，但更多的还是小心翼翼地和买家沟通，解决问题者有之、委曲求全者有之，明知顾客无理取闹一再迁就者也有。评价系统本是淘宝赋予买卖双方的权力，其初衷是规避卖方行为，岂知这种权力却成了一些不良买家的尚方宝剑，一竿子下去打翻了一船人，殃及了真正的好卖家。

不过，淘宝绝大多数买家还是能够慎重使用评价，合理给出评价的。

PM 15:20

库房是几间工作室中最大也是最拥挤的一处，从图片中不难看出这里的繁忙景象。琳琅满目的货架分门别类地放置着国货精品、日韩品牌和欧美大厂的各种各样的护肤美容品，从内服到外敷，从用品到用具，从液体到固体……都经专人整理按序摆放着。

几位库房的工作人员分工明确，照定单取货、核查明细、分单打包、线上确认都有不同的人负责。浅草并不是每天都到这里来巡查，因为使用了库管软件，入货出货都程序化了。主工作室、客服部门、库房一条龙，工作人员在各自的岗位上就能看到每种商品的剩余数量。在浅草的管理软件上还可以查看当天进出货物总量，减少缺货、断货的可能。

在管理程序化以前，浅草天天到这里来，多数是看一下当天的发货情况，检查包装是否严谨。像护肤化妆品常常会有瓶瓶罐罐，打包的时候尤其需要细心。这不，贝加斯的绿泥就是个样版，不打包得像大粽子似的，是过不了浅草这一关的。

前些日子由于产品过多，浅草去宜家买货架，把安德鲁系列都买断货了，还是不够用，等了十几天才给补齐。还有一次去美国大卖场进丝塔芙洁面乳，也是直接搬空整个货架，由此可见其雄厚实力。

浅草检查了当天下午即将发货的十几箱商品后，才满意地离开。这里的工作量很大，而且需要细致耐心才能很好地完成工作。创店初期这些工作全由她一手经办，常常要一个人连拖带拉地弄着大大小小好几个箱子往大门外的物流车上搬运，那段时间的艰苦为她铸就了坚强的性格，再有多大困难都不怕了。

PM 18:00

当我们回到主工作室时，已经是晚上6点多了。一般的上班族这个时候已经在回家的路上了，浅草最繁重的工作却从此时才真正开始：她要审核各种货物的进出货数量、成本，分析同类商家的优势产品、淘宝各类活动、写产品心得、研究各品牌同功能的不同之处……尤其是那一万张数据表格，Suki远远了望了一下，就觉得头晕目眩，气血上涌，若非夜深人静，头脑清楚，着实难以消受——想来这也是浅草为何将自己的作息时间调整到以凌晨三点为一周期的原因了。

晚霞中，浅草送Suki出小区。Suki走出数步，回头遥望，只见一个瘦瘦小小的身影正坚定地走在回办公室的路上。看着那影子，Suki大悟：淘宝开店，是一部传奇，五味杂陈，一天内可将人的喜怒哀乐挨个体验十次，神经不够金刚，意志不够坚定者，慎入！



淘宝个性卖家 阿米老师 “奇人其事”


阿米老师

淘宝ID： 阿米老师
店铺： http://shop34858035.taobao.com/
毕业学校： 上海华东政法学院
开店原因： 在浦东基层法院实习过3个月。司法考试太难，脾气太犟，太爱睡懒觉。为了不背啃老的骂名，因此开了网店。
出名原因： 店铺商品物美价廉，店主本人言辞犀利，对于少数买家从不采取迂回迁就的怀柔政策，而是直接回应。很多淘宝卖家常常会到店里观看她对中差评买家的回应，读罢心中郁气尽消。奇怪的是，阿米老师拥有大批买家Fans，不仅在店中定期消费，且对阿米老师力挺到底。

听说阿米老师不是最近的事情了，她可算是淘宝上一奇女子。Suki这次又从浅草处听到不少她的故事，心存好奇，于是隔空采访。

Suki： 开店的过程中，有没有遇到过好买家和恶劣买家？

阿米老师： 很多买家后来都变成朋友，去旅游可以找他们，同在上海的话有时候可以吃个饭。我们有时候发货会错发，几百几千块的，好的买家都会如实联系你把货发回来。

遇到极品也多，比如，明明快递走货慢，就非指定某日不到就退款把你激怒。要不就是直接说你假货，然后也不愿意去专柜验证的那种；再有是换货退货过程中不把你的货当货爱惜的，影响你再次销售的……

Suki： 我看到你的店铺好评率很高，但同时你对待一些中差评用户的态度也非常尖锐。你怕不怕自己对待中差评用户的态度影响到新到店的买家呢？

阿米老师： 我爸说做人一定要有腔调。我比较有原则，网上购物最重要的应该是货物本身的品质。相信我说100句亲爱的和我爱你，都没我卖一个货真价廉的专柜正货来得有说服力。商品的质量能说明一切。

Suki： 第一次收到中差评时的感受是怎样的？是受到了委曲才开始使用这么直接的解决方式么？

阿米老师： 这也算是量变到质变吧。最初，中差评是可以申诉的，我就直接投诉和淘宝客服说我的道理，然后淘宝就帮我撤销了。那时大多是靠申诉或者联系买家协商的。激怒我的是最后淘宝根本不管中差评的原因，完全要我们自己去协商。本来网上交易就只有一点点利润，还要我们自己去协商，电话费、时间、人工……哪样不是钱呀。而且我对自己的货物有信心，有一些买家实在是不珍惜自己的售后权益，不尊重我们店家的劳动，直接中差，这种情况还要我去服务他？好比人家扔你个臭鸡蛋，你难道要笑脸盈盈地去问：亲爱的为什么吗？我是绝对办不到的。

Suki： 很多店主对待无良买家都会容忍、迁就，而你是直接言语还击，这种方式不仅不被买家反感，甚至还赢得了诸多买家粉丝，你认为是什么原因？

阿米老师： 如果肯迁就，亏本去换好评的话，换我是买家一定隔三岔五来坑你家货。我并不认同亏本赚好评的做法。我也听说有个店主为了坚持100%好评，坐着飞机到一个心存不良企图的买家那里诚意解决，虽然保住了好评度，但付出的时间心血都非常大。我觉得，货正才可以腰杆直嘴巴硬，买家不可能因为你爱骂人来买你东西，如果爱你骂人的话最多只能消费一二次，大多数是因为商品品质！当然淘宝是针对全国的，中国有56个民族，手指还不一样长呢，怎么可能每个人都是讲道理的？只要开店你就一定会碰到形形色色的买家。我店里一直客流不断，用户了解我的性格，行家也能看出我是话糙理不糙，这只能说群众的眼睛是雪亮的。

Suki： 你对自己的评价是什么？自己开店的成功经验总结一下吧。

阿米老师： 我是个很MAN的女人，哈哈。比起更大的卖家，我店不算成功的，只是我坚持卖正货，卖自己也会买的货，尽量写真实的自用感受。开店的经验嘛，什么都需要坚持的么~~饿哈哈哈~~



阿米的个性小店

通过这段采访，Suki发现这个外表温柔的小女子实在是个骨子里很个性的人，诚然她的一些中差评回复用词辛辣，其中也有过激之处，不过用她的话说：“阿米我是网店做没多久，贱人遇多所以变粗人了”。并且店里标明“请参阅本人别的差评中评，说我100样不好没事，8可能你买个东西，我卖个东西就有深仇大恨么，是人肯定会犯差错的；你有意见阿米我听取意见，帮你协商并改进！你要是真买家一开旺旺或者和我打个电话，我就知道！这里不是斗鸡场，斗牛场，大家互相尊重，不欠谁！也不比牛逼！请各位自重！”——这样的个性店主，只要你敢来买，她就敢卖~~饿哈哈哈~~

贰 四皇冠店主不吝赐教“开店秘籍”——新手必看


浅草店主很乐意将她的经验与大家分享

从淘宝买家转为新手开店，这样的事情越来越多。不少人以为在淘宝上开店必赚，其实这是一个误区，做生意谁敢保证就稳赔不赚。今天适逢黄道吉日，各位策划走向以及正走在淘宝开店路上的新手们有福啦。在Suki威逼“力”诱、软磨硬泡、谆谆善诱、动之以情、晓之以理、言辞恳切的各种手段之下，浅草店主终于下定决心，不怕牺牲，将自己积攒的宝贵经验与大家共享。

经验一　货源

货源的稳定性和可靠性非常重要。浅草店主有直系亲戚在海外，有很好的渠道，在商品的价格上占有很大优势。随着店铺的发展，我们也通过一些国外的朋友直接从欧美厂家进货。具体的产品还是由我们自己通过市场分析进行选择的。这样的货源优势并非人人都有，但相信很多人都有出国留学或是移居海外的亲戚朋友，也不妨通过代购迈出新店的第一步。

有些货源也可以靠个人兴趣发掘。有位朋友喜欢音箱到发烧级别，他钻研市场上的产品后发现有个品牌在国内颇有知名度，却没有正规代理，就开始在淘宝做那个品牌的代购，逐渐做大，最后拿下了该品牌的国内代理权。不过这样得到的货源，需要较深厚的相关知识，不然盲目进货，可是有血本无归的危险。

另外，也可以尝试从附近批发市场进货，刚开始不能考虑太多利润，拿货数量大才有资本去压低进价。我就有朋友从当地批发手机，开店语写得很有气魄，是“众多店家的手机批发供应店”，而且店铺装饰很到位，生意一直不错。

新开的店铺做专一要比做得大而全要好，你的商品定位、店铺风格从一定程度上来说反映了店主本人的个性和作派。做得规模较大的店铺多数属于“杂而全”型的，客户要寻找到自己中意的产品不是件容易的事，进入店铺一翻就是五六十页乃至上百页的商品，仅仅翻看商品就很耗费购买者的精力。而一个精品中小店反而容易进行选择消费，比如专做手机、专做数码产品、专做女性服装、专做鞋包、专做娱乐产品、专做母婴商品等。在初期，明确店铺的风格与商品定位是你与大店竞争的一个优势。而且相对来说，产品种类上的精减也可以在初期更好地定位你的主要用户群，便于他们进店购买。

小店做精做专，营销上，这就是业界非常重视的“差异化经营”。我曾经看到过一个专做防晒品的小铺，里面的商品包括了防晒眼镜、防晒披肩、防晒帽子……防晒的东西非常齐全。虽然目前铺子的信誉点数与大店还无法相比，价格上也并不便宜，可是生意非常红火，用户的忠诚度和口碑都很好。

有些新店因为没有经济能力，想寻找代销渠道。代销这方面有比较明显的不足，因为你无法直接了解货物的品质，一旦出现交易纠纷就很难处理。当然，如果是一个有实力的代销提供商，能承担起解决交易纠纷的责任，并能协助你回答一些客户的疑难问题，这样的代理还是可以考虑的。

经验二　店铺装修

淘宝现在开放了旺铺功能，店铺的装饰装修有很大的发挥空间，这个是必须要进行的投资。没有漂亮的装修，会让人觉得这个店不够专业，视觉吸引力不够也会直接影响用户尤其是女性买家的购物欲望。参加淘宝消费者保障计划（交保证金1500元～3000元），旺铺功能月租赁费用能便宜20元。从长远角度来说，这个计划是必须要加入的。很多想开店的朋友都因要花钱而迟迟不愿使用旺铺功能。不过以一个很寒酸的店铺面貌出现，只能显得实力不佳，影响客户的第一感觉。

经验三　专业

做任何生意，你自己要比客户更专业，否则如何打动客户？如果你对自己的产品都不熟悉，如何解答客户疑问？我在开店前，把相关的美容节目看了N多遍，一些品牌的产品手册都翻烂了。你的专业度也会影响到客户对你的信任度。

同样我在做其他生意的时候，如果对方不够专业，也会让我非常头痛。我需要的咨询他无法提供，他的货品优势在哪里，与其他同类产品有何不同都无法回答的话，我就无法购买。

经验四　冲破0信誉

刚开业肯定是最难的，一个信誉都没有的时候更是门可罗雀。用优势产品进行批发是不错的一个开门方式，因为批发客户是不会看信誉的，她们大多经验丰富，从价格以及你的背景上就能分析出这款产品是真是假，价格是否有优势，你的货源优势在哪里。

当然也可以从身边的朋友做起，他们对你有着网络上最难建立的信任。当然，这也是你情我愿的交易，可不要故意炒信誉点，而且不能同IP拍产品。比如同单位的同事，如果他的旺旺号和你的号都在单位登录过，这种号不能拍，最好重新注册一个。同IP拍产品，在淘宝视为炒作信用，处罚非常严厉。在淘宝开店，淘宝就是你的GM，你的上帝，你的主宰，淘宝的规则绝对不能违背，否则封店会扼杀掉你之前所有心血。有个小店，朋友拍完东西后一直没评价，他着急上钻，就把号要过来自己评价了，结果被处罚警告3个月，不能参加淘宝活动。

经验五　如何吸引更多的客流

坐等上门绝对不是开店之道，新店必须自己寻找出路，如何引入人流，吸引人们去找到一个新店绝对是要下功夫的。

淘宝犹如汪洋大海，每个店铺只是海里难寻的一滴水，新店需要不惜一切浮出海面获得关注。价格低是有可能吸引来客户，但它是把双刃剑，酌情使用。新店往往价格便宜了也没人敢买，因为客户无法仅根据价格就肯定你的服务和产品。

在论坛发帖是个不错的方式，因为论坛访问量大。我在开店初期，没人的时候就思考写什么帖子吸引人，有空就写，有自己思想有自己论点的才好，如果被加精华加成

导购帖就更好啦。我在淘宝写过的《契尔氏全系列产品介绍》和《台湾周年庆抢购产品》的帖子引来很多点击。她们通过帖子认识到店主的专业度和货品的真实度，影响力深远持久，对我的店前期发展帮助很大。有些著名的购物论坛也可以带来真实的消费群，在那里发布销售信息、特殊优惠等，能给前期打基础的新店带来很大帮助。

论坛资源是免费的，尽量利用，缺点是耗费时间，店铺做到一定规模了就难有时间采用这种手法了。

淘宝的活动可以报名参加（在“我的淘宝”链接里，左边的“活动报名专区”内），一旦参加上活动，人流是极为可观的。能不能参加到活动，通过我自己的经验有两点比较关键：报名的人很多，报名当然越早越好，要是排在几千位之后，我想不会有店小二看得到你。另一个，跟你店铺的营业额有关系，营业额代表了一个店铺的实力。大多数活动是免费的，只有皇冠以下级别的店铺才可以报名，所以一定要抓紧机会呀。

淘宝也提供一些收费性服务，比如淘宝直通车，进入门槛低，使用得当不失为一种增加曝光率的手法，但用得不好就相当于烧RMB。我曾经设错了一个关键词，一天花费掉6000多元，当时正好有事出门了，回来一看，差点一口鲜血喷出来。这是门蛮深的学问，展开来写可成书了，这里暂不详述。http://forum.taobao.com/forum-293/list_forum-.htm里有很多帖子，多读读吧，一定会有所获。

经验六　如何将客流转化为真正的消费群体

网络上最欠缺的是什么，是信任！最容易获得的信任是什么，是熟悉度！让客户进店后，最好能有地方了解你的人品、背景、实力、产品的真实来源、店里的服务等，尽量减少客户对你的陌生感。可以采用的方式很多，比如空间里放些相关的文章。有个店因为个人空间内的文章很可爱诱人，吸引了很多Fans，自然生意也跟着红火起来！这个店早期也是寻找了很多方向，当时我们两家店主聊天时，我就发现她的语言很有特色。她把自己语言特色发挥出来后，果然成就非凡。

店铺里的商品描述要写得认真详细，客户对产品绝大多数是不熟悉的，你要让客户未跟你旺旺交流时能从店里熟悉产品、熟悉你，再采用一些促销方式，就会使客户下定决心购买。

经验七　快递

网购离不开物流，开店时多寻找快递公司谈判是必须的。谈价跟取件快递员谈，不要打电话问，接电话的一般都没有权利。注意谈判一定要有气势，有些卖家即使刚开始，也在家里堆满了箱子，看上去做得很大的样子，快递就不敢随便喊高价了，淘宝推荐的那些快递都可以使用。同城可以5元/公斤后才收续重费，更详细的费用跟当地快递分站规定有关，无法一概而论，可以去淘宝论坛多搜索下帖子看看。

经验八　店主个人素质

1. 新手的学习能力

这是一个店主能否做大做强的第一能力，在淘宝有淘宝大学，开店时种种疑难那里其实都有解答，要尽心多看多学。有些人什么都去问别人，这种人生存能力差，教会了也做不好，白费功夫，原因就在于依赖性太强了，没有自己动手动脑的习惯，耐心也差，容易受挫折，一旦失拐杖就无法行走。要想在淘宝生存下去，不仅要学会如何去学习别人的经验，还要自己去创造创新。我认识的每一个成功的店主，都是靠自己的学习成长起来的，没有一个会问这些能找到答案的问题。

如果你有淘宝的任何问题，第一反应是去论坛搜索帖子，如果浏览尽所有帖子都无法解答，可以打电话给淘宝的客服，他们能专业解答操作、交易的相关问题。如果是银行交易问题，请打电话给相关银行。如果还是很迷惘，请百度。在“我的淘宝”里，所有链接都点击一下，看看都是做什么的。锻炼自己的寻找学习能力之后还无法解答，请到论坛发帖问，那里聚集的人流大部分都是很闲的，会热心回答你的问题。轻易不要去找店主们问，淘宝店主都是身心疲惫之辈。

2. 在经营中学习

每个大店都有它成功的方法，直接询问肯定极难获得答案。请发挥你敏锐的观察力，分析它的特色，它经营的手法，它促销的方式，它如何打动客户。我周围的皇冠卖家朋友都和我一样，每天要花时间浏览同行的店铺去分析去学习。

人的七宗罪里有一项是嫉妒，嫉妒会蒙蔽你的眼睛。看到谁生意好了，嫉妒必然会悄悄影响到你。比如我弟弟，跟朋友聊天，聊到某店主买房买车，很是羡慕，进她店一看，原来这些东西也能拿出来卖，东西很烂嘛，心里平衡了，就离开了。我给他说，成功的店必然有成功之处，你发现她为什么成功了么？他瞠目结舌说“我就看到那些不怎么样的东西。”我说所以你做不好店啊，你到人家店去寻找心理平衡，而不是抱着学习挖掘她为什么成功的态度去的。同样的店，我也去过，就学到不少经验，转为自己的方式经营后，带来的财富上万计！这就是学习态度带来的差距。

3. 坚持

成功最重要的诀窍是坚持。不仅仅是坚持开店，坚持学习，还要坚持进步，坚持创新。绝大多数小店关门的原因都是开了两三月后人流稀少、生意清淡失去耐心了。这时候你要反省，为什么同类店能做大，而你没有任何进步。也许你的方法没找对，也许你的特点不够明显，也许你的机会还没来到，这一切都要你坚持不懈地努力去寻找去改变。老话说“笑到最后的才是胜利者”，有些店前面做得很红火，后来就慢慢退步了，缺少当年锐意进取的劲头，被别人迎头赶上是必然的。说句实话，我一直没找到一种爆发成长的模式，我能坚持的就是一点点比以前更进步，而不是退步。我相信在淘宝开店是一项长跑运动，当我前面的人懈怠了，就是我赶上的机会来了。通过这个方式，虽然我开店较晚，但很多老店大店都被我慢慢甩在身后，我的店铺一直栖身在化妆品类北京第一梯队里。

日本的三菱是个老公司，有一百多年的历史，历经几次经济危机，每次经济危机来临时，他们反而说：“各位，我们的机会来了！”为什么呀？因为他们的对手都死掉啦！他们活下来了，市场就成他们的了。所以，只要你坚持活下来，等你敌人都死掉，你就成功啦！

浅草说：“未来做大了，还要学习管理、学习财务、学习薪酬发放、学习股权分配……”真是学海无涯呀！Suki终于发现了浅草成功的原因：孜孜不倦、锲而不舍、持之以恒、笃学不倦，最重要的是她脚踏实地，从不作一步登天之想，从不以成绩自傲而停滞不前。今日浅草即便不是做网店，也必有自己的一片天地。浅草偷偷和Suki说：这些心得体会都是首次示人，要是一两年后，有淘宝成气候之大掌柜的前来拜访，对她说：“嗨！当年我就是看了你的文章，才有了今天！”那就是她最大的满足了。

叁 手把手教你开旺铺——店招篇

开网店的关键要素有哪些呢？首先是访问量。如何提高店铺的访问量呢？顾客来到店里的第一眼非常重要，要想吸引买家的眼球，一定要有漂亮的店铺装修。下面就让我们手把手教你几招开旺铺的入门技巧。动动手，让你的店铺变得与众不同吧！

要制作一个BlingBling的店面招牌（就是闪闪发光的那种，让一切静止的店逊ing）。需要准备Photoshop CS3软件，还要有一个淘宝旺铺，以及一些与你的店铺有关的美图素材。



1

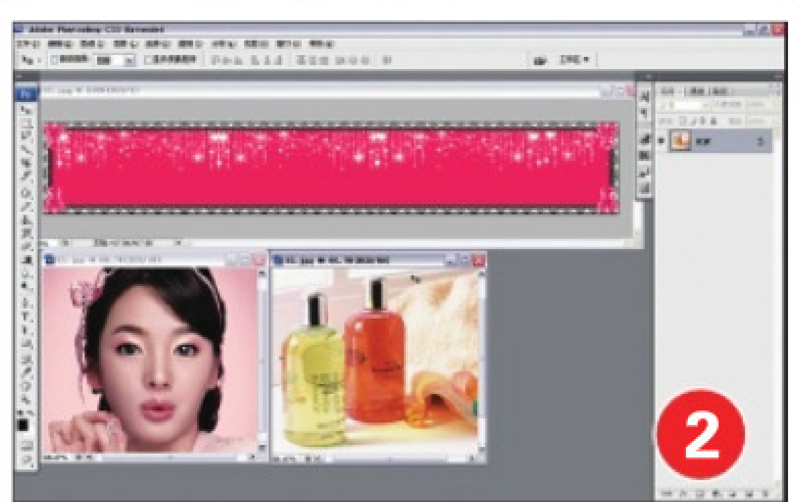
第一步：了解旺铺店面布局

旺铺栏目主要有以下几栏：店铺招牌、标签区、促销栏、掌柜推广区、自定义推广区、产品分类区、其他自定义区域，**如图1**，这些区域可以在自己的店铺管理后台页面进行店铺的美化装修。店铺招牌（下文简称店招）的具体装修方法如下。

第二步：设计动画店招

1.明确尺寸

旺铺店招规定文件格式为GIF、JPG、JPEG、PNG，文件大小在100kB以内，建议使用950×150像素，如果不按照这个尺寸，会出现图片移位的现象。


2

2.打开素材图片

用PS打开准备的3个图片资料01.jpg、02.jpg、03.jpg，**如图2**。注意01.jpg是作为背景用的，所以准备的是950×150像素的图片，请读者注意图片的选择，如果没有合适大小的图片也不要紧，建议选择横幅的宽度超过950像素和高度超过150像素的图片。

3.新建图片

新建一个标准大小的店招图片。方法是：文件→新建（快捷键Ctrl+N），**如图3**，名称可以自定义，本文中以“我的店招”为题，宽度、高度和分辨率一定按照以下参数设定，宽度950，高度150，分辨率72像素/英寸。

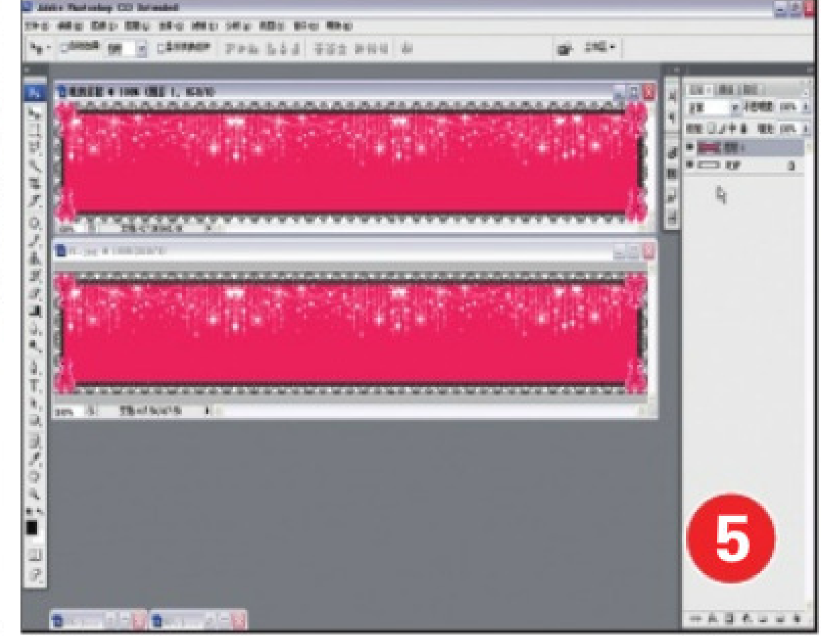


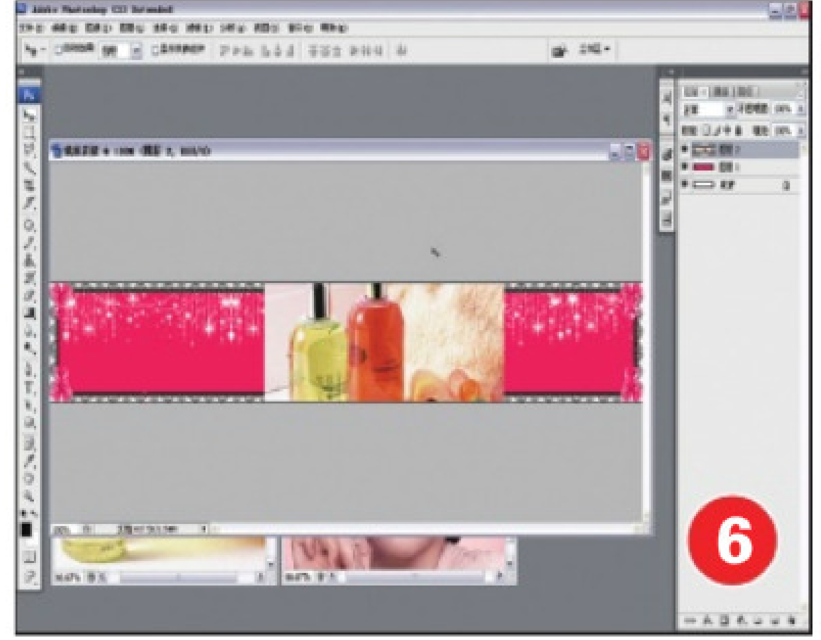
3

4.加入素材

这样就建立好了一个店招的背景图，**如图4**，然后选择移动工具（快捷键是V），在01.jpg图片中点击并拖拽图像到“我的店招”图片里，**如图5**。另外还有两个图片02.jpg和03.jpg，首先用同样的方法把02.jpg拖拽到名为“我的店招”的


4

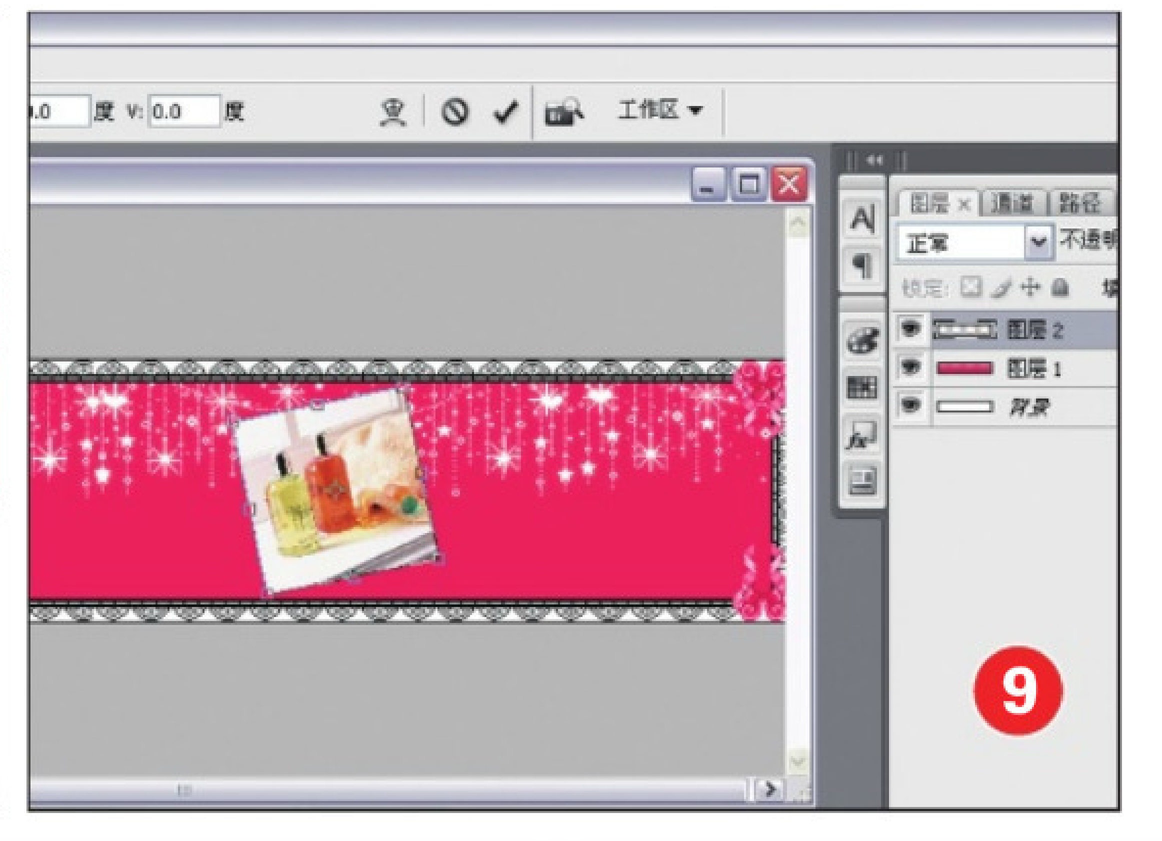

5


6



7


8



9

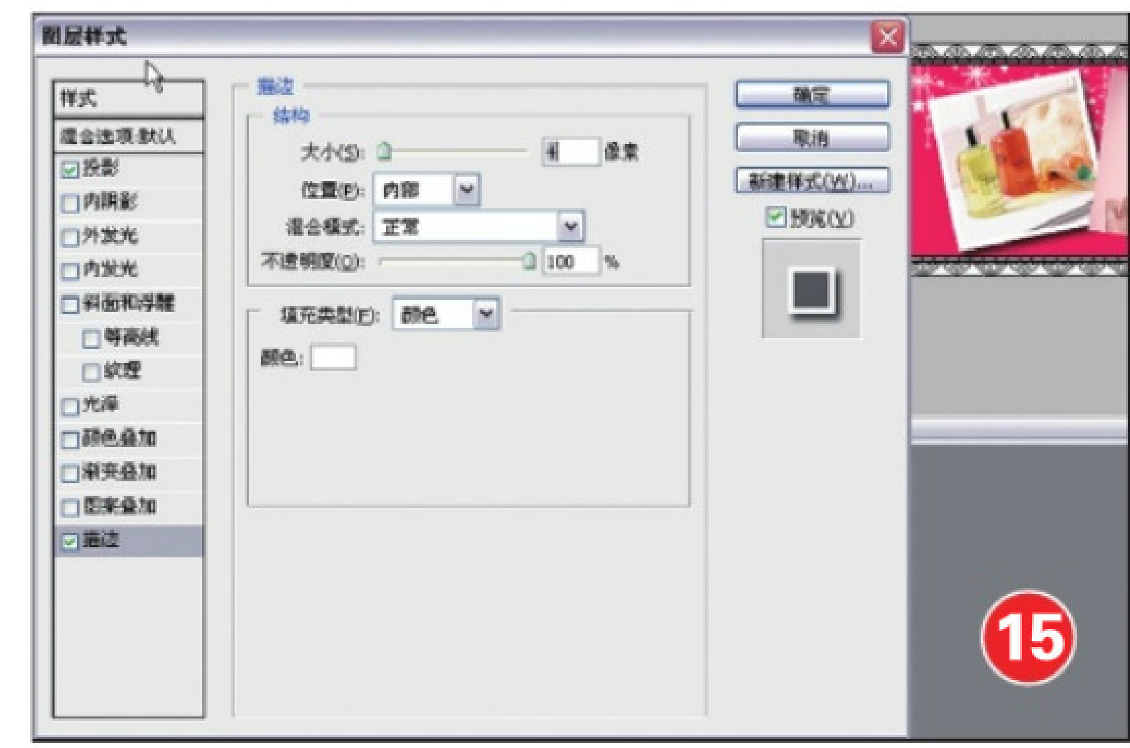








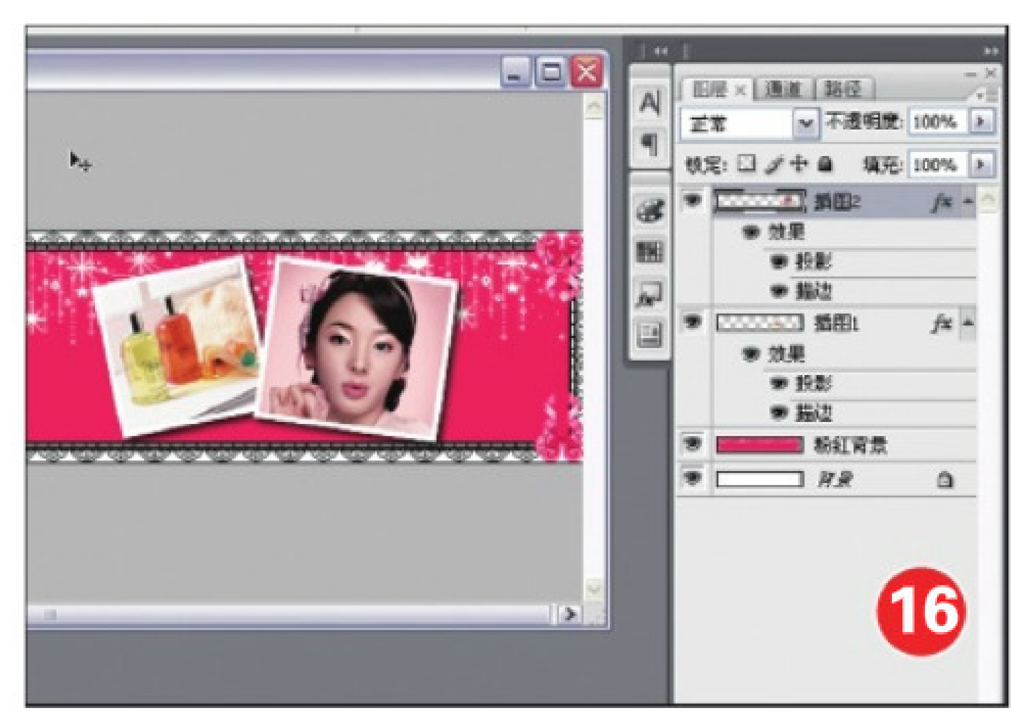




图里，如上页图6，但图片明显大小不合适，需要进行大小变换，选择编辑菜单，选择自由变换命令（快捷键是Ctrl+T），这时图像四周会出现8个控制柄，注意按住Shift，拖拽四角，进行图形的缩放和角度的变化，如上页图7、图8。位置和角度调整好之后，按回车键，或者点击顶部的“✓”，确认修改，如上页图9。

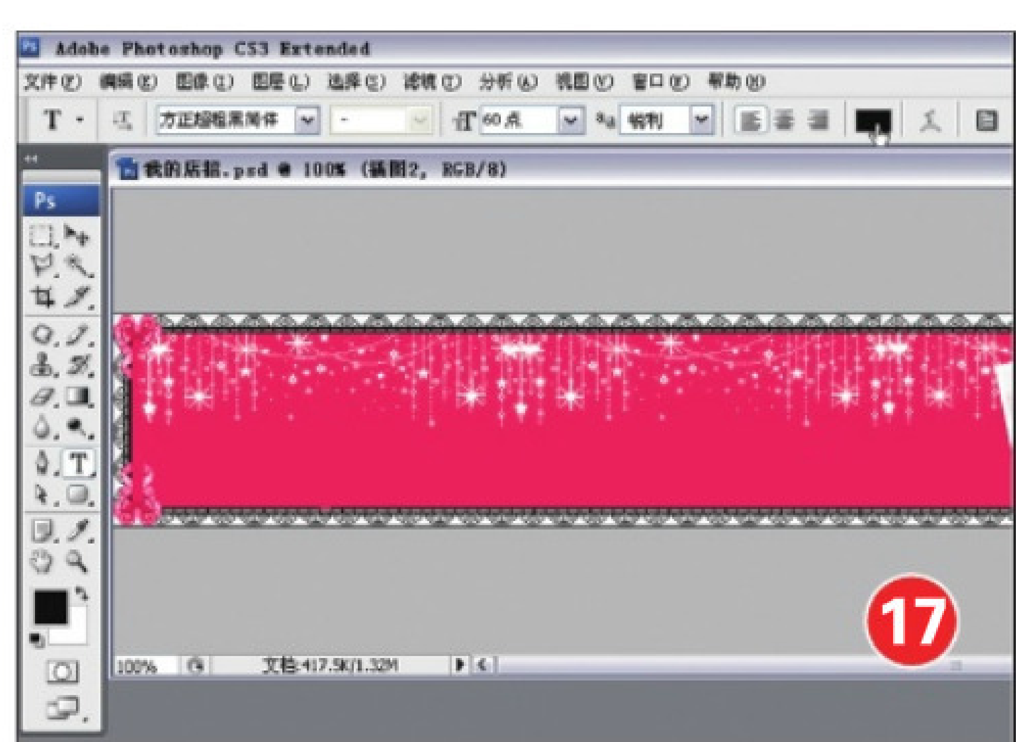
用以上方法把03.jpg图片调整到“我的店招”里，如图10。这时，在右边的图层面板里就会出现4个图层，分别是原始的背景白色层，还有3个素材图片层。为了便于管理，分别给各个图层起上名字：粉红背景、插图1、插图2，方法是，在每个图层上点击鼠标右键，选择图层属性，修改名称，确认。如图11～13

现在再来给图层添加效果，在3个图层上分别点击鼠标右键，然后选择混合选项，如图14、图15。然后点击“投影”和“描边”，“投影”参数保持默认，“描边”参数中将大小设为4像素，位置内部，颜色白色，设定完毕后，效果如图16。



5.店名设计

首先选择文字工具（快捷键T），然后在上边的选项栏里，把字体设定成你自己喜欢的字体，这里选择的是方正超粗黑体，大小60点，颜色为黑色，如图17。在画面上点击，输入店名的第一个字，然后编辑——自由变换，修改一下字的方向。继续输入其他的字并使用前面的方法自由变换，效果如图18。



为了让文字效果更丰富一些，可以在图层效果里添加其他效果，方法是在文字层上右键选择混合选项，出现图层样式面板，这里有好多效果，大家可以自己动手试一下，调到自己喜欢的效果后，点击确认即可。本例中只添加了渐变叠加效果，参数如下页图19，最后效果如下页图20。



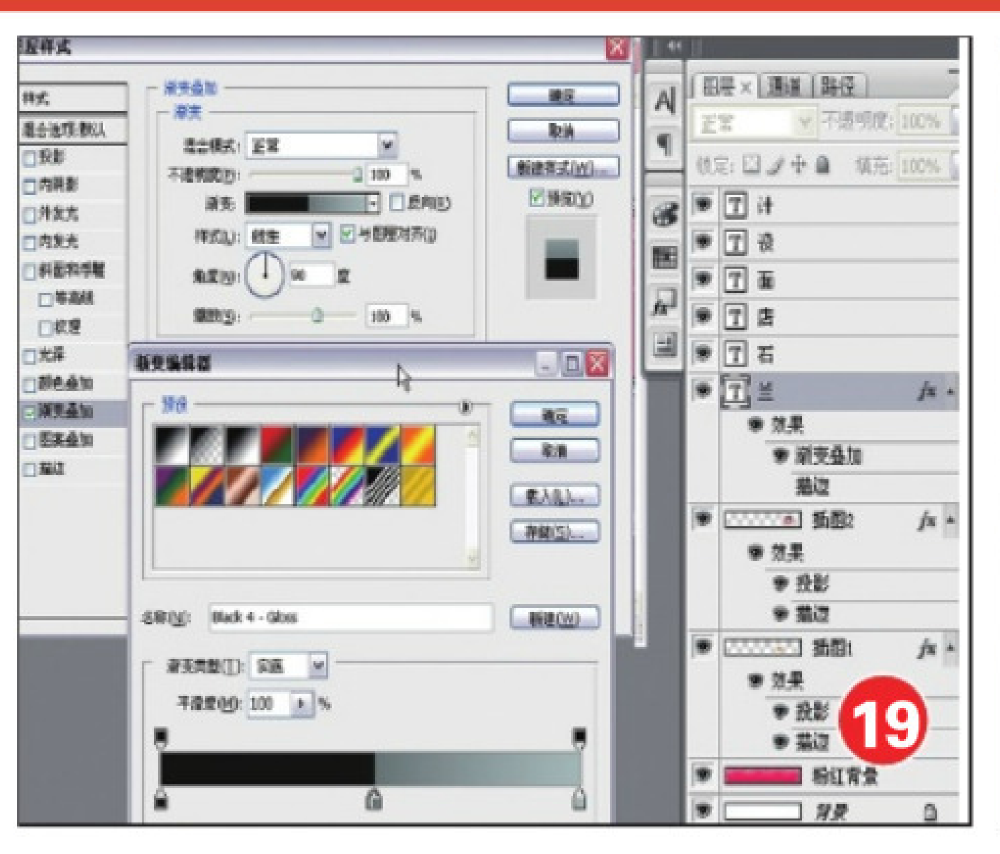
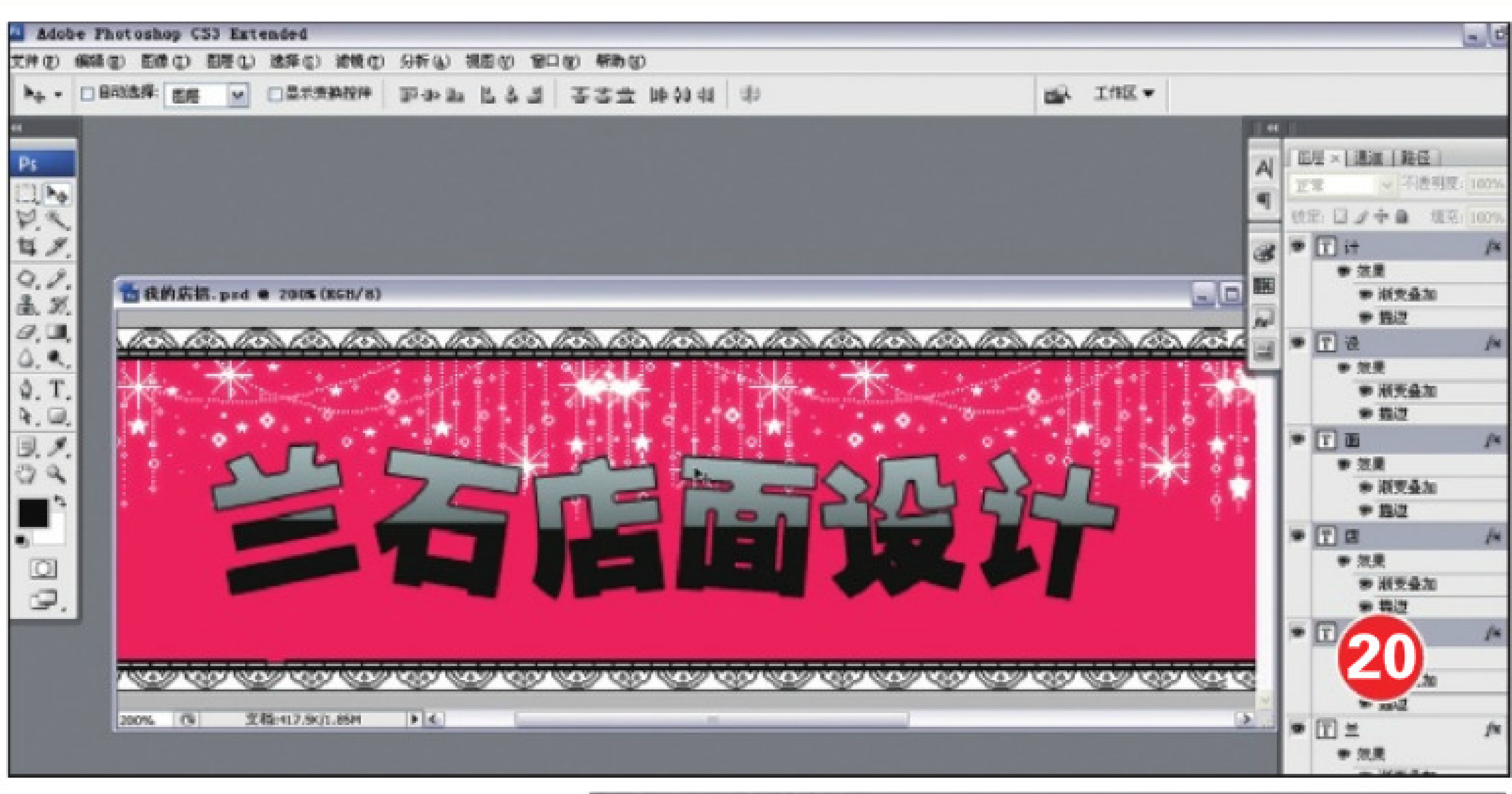
6.添加星形

到了添加闪动星形的步骤了，首先新建图层，方法是：图层→新建→图层如下页图21，名称输入“星形”，。选择画笔工具（快捷键是B），画笔类型选择星形，如下页图22，然后把前景色设定成白色。最后在画面上点击鼠标，就会出现很多星形。

7.动画制作

这是最后一步了——制作动画。首先打开动画面板。动画面板里会有一个图像的缩略图，这就是一个帧，如下页图23，帧下边会有时间和循环的设定。再把时间设定为0.5秒，循环设定为永远。

然后复制刚才设定好的帧，方法是点击动画面板右上角的快捷

菜单，选择拷贝单帧，然后再点击快捷菜单，选择粘贴单帧，如图24。在参数的选项里选择粘贴在所选帧之后，同样时间也设定为0.5秒。好了，动画面板里出现了两个帧，如图25。

下面是最为关键的一步，在图层面板里把星形图层前边的眼睛图标点掉，也就是不让这层的图像显示出来，如图26。这时点击动画面板下方的播放按钮，预览一下效果。这个动画的原理是，第一帧的星形显示，第二帧的星形不现示，就会出现星形闪烁的效果，而且间隔是0.5秒。

8.保存店招图片

保存工作成果，注意，不要选择文件→保存，这样不会生成动画图片，一定要选择文件→储存为Web和设备所用格式。在接下来的面板里点击确定，如图27。在优化结果存储对话框中，保存类型选择GIF格式，文件名为我的店招，确认保存即可完成，如图28。

好了，在Windows窗口里打开这张图片预览一下效果吧。动画效果有很多种，建议大家多看一些网上的动画效果的图片，明白了思路就可以自己进行动画图片的DIY了。

最关键的有两点：一是在复制帧的时候，一定要选择第二帧，然后去掉做动图层的眼睛（即显示为隐藏）；二是保存的时候一定要选择储存为Web和设备所用格式，然后把保存类型设定为GIF。

第三步：正式发布店招

1.把自己制作的店招图片放到网络相册里，注意相册一定要支持外链。网上有很多，大家可以搜下。最重要的是店招上传到相册之后，一定要记得复制店招在网络相册里的地址。各种相册操作大致相同，大多都有复制地址的按钮，或者直接在网络相册中打开店招图片，然后右键查看属性，复制地址即可。

2.登录淘宝网，进入我的淘宝，在左侧的栏目里选择管理我的店铺。

3.店铺管理平台里上方会有店铺装修的板块，打开，并在店招编辑区域的位置，点击编辑店招按钮，再点击更换招牌按钮，会出现一个店招地址的输入框，在这里把第一步里复制的地址粘贴进来。

4.按确定键，搞定！

网上有不少论坛都在交流开店经验，像d3bl.cn第三部落论坛里就经常会有老鸟出现，有机会不妨多到这样的地方逛逛，说不定会有高手对你的旺铺提出宝贵建议。

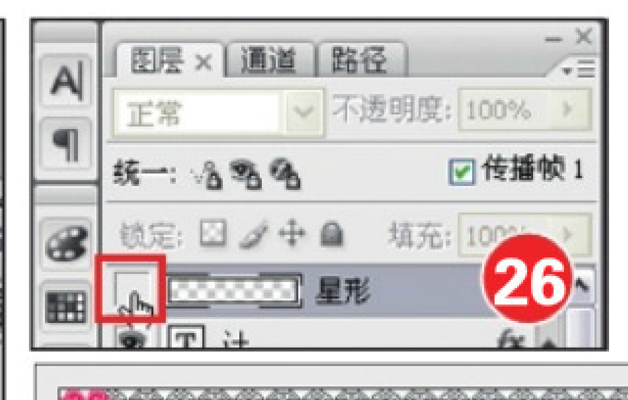


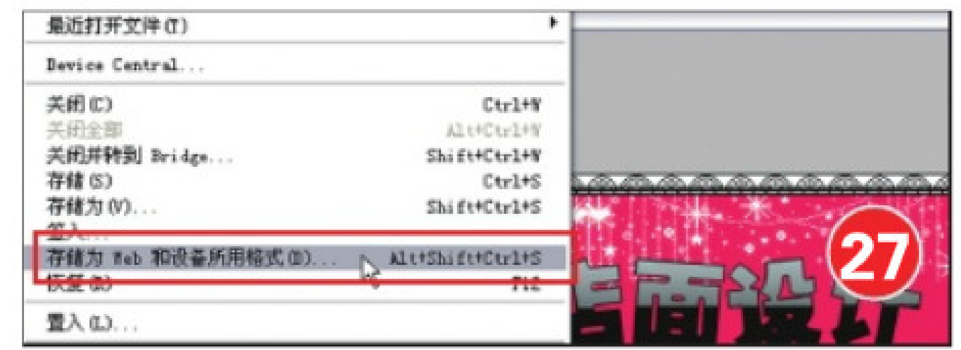












肆 三人行，必有我师——那些早起淘宝的人们

在你还在想的时候，有些人已经在做了，其实不分网上网下，所有的创业者都应该多花点时间去学习别人的经验教训。古语云：三人行，必有我师，这里介绍几家不同类型、不同等级的店铺，或者你无法拷贝他们的激情、苦难，但可以参考他们的模式、思考的角度，相信这些已经走在前面的人或多或少会给新手们一点启发与帮助。

走在冲冠的路上

尚美汇批发零售超市

（http://shop35230146.taobao.com/）

店铺特色：采取低价量大的策略批发各大知名护肤化妆品，开店一年便从0做到了五钻。



店主自叙：开店前有5年的打工生涯后。刚开店时，找渠道、比价格、采购、拍照、上架、销售、发货都是自己一个人完成，很辛苦。

开店头两个月无人问津，心里确实有点慌。不过既然跨出了这一步，就别回头！这也是我多年来一直坚持的生活态度，于是咬牙坚持了下来。

那两个月对淘宝市场进行了充分的了解和分析，定下了开店的方向以批发经营为主。淘宝上每年像我一样走进网络自主创业的年青人数不胜数，但不是所有商家都能找到国外良好的渠道，我在这方面还是有优势的。说干就干！写经营策划案，对店铺的发展目标、客户定位、渠道分析做一系列的规划调整。然后按照制定的计划一步一步实施。功夫不负有心人，经过一年打拼，渠道上建立了不少合作良好的伙伴，认识的商家越来越多，在批发上算是小有所成。

回想起来，从刚开始的放手一搏，到徘徊，到调整，再到坚持，这一年多以来的血与泪、悲伤与喜悦复杂地交织在一起，让我初尝到创业的艰辛与成就感。

由爱好发展为事业

天宇发烧

（http://shop33811424.taobao.com/）

店铺特色：店主为专业音频产品评论人，和国内众多音频类厂家有着紧密的合作，所以在提供一流的产品技术指导的同时，也拥有完善到位的售后服务。



店主自叙：我希望广大烧友们都能选择到自己所满意产品，并获得一流的技术支持，用好和玩好一款产品。希望网店的每次交易都成为一次愉快的交流技术和音乐发烧的经历。

产品在更新，技术也在不断的进步，这一点在音频界也是如此，开网店不单单需要热情周到的服务，对自身的技术和实力也是一种考验，所以在销售每款产品的同时，我也不断地学习和掌握更多的相关技术，闲暇时也会DIY一些产品娱乐自己方便大家。

我常常提醒自己并非为了开店而开店，重要的是传播对音乐的理解，对音频发烧的技术和理念，慢慢的这也成为我的一种责任了，有空就会多玩不同的设备，听现场音乐会，并且做笔记留心得体会，毕竟销售器材是以人为本，为各自音乐发烧而服务的，用自己的专业为客户搭配出更好的声音。凭着对音乐发烧的热情和信念，加上坚持二字，如今小店也办得有声有色。

传统行业挑战网络新机遇

丽颜保健社

（http://shop58416213.taobao.com/）

店铺特色：本身就是专业从事健康食品及功能食品研发生产的企业。



店主自叙：意识到电子商务有可能成为与传统销售相抗衡的商业模式后，企业就选择淘宝开了一家网店。和其他初涉淘宝的店主不同，我们并没有太大的业务压力。但价格主宰着大多数网络买家的购物习惯，而非商品质量。丽颜的产品本身定位于传统渠道，放到网上没有价格优势，只能强调品质。我相信，随着网络商业地位的提升，网络买家最终会和传统买家统一，低价优势最终还是要让位于品质上的优势。在零售的同时，我还同时开展批发业务，向多个网店提供商品批发和代销服务。相对于绝大多数网络商家来说，我在生产环节有着无可比拟的优势，传统渠道的畅通也使丽颜有能力为其他商户提供稳定的货源。

创业者光有激情是不够的，除了店铺销售的物品独特、宣传新颖，还需要很好的体系、制度、团队以及良好的盈利模式。要找到自己的所长，这样进入淘宝才能找到适合自己的定位。如果现在你还发愁网店的出路，选择一个你最熟悉和了解的领域作为切入点，可以令你事半功倍。

全球经济危机影响下，从事以及向往网络创业的人群逐渐庞大。在国内，以淘宝为首的C2C交易平台得到空前的发展和关注。无论专职还是兼职的卖家，都把自己的创业梦想建筑在这块“空中楼阁”之上。

然而，网络创业是否真的一片光明，前途大好？还是像西部牛仔的黄金迷梦一样？“美国土地上到处是美金，阿拉伯国家里每个坑里都在冒石油”这样的故事恐怕已经没人相信了，但网络创业成就了马云，成就了淘宝上成百上千的卖家却是不争的事实。淘宝创始人马云曾说：“对所有创业者来说，永远告诉自己一句话：从创业的第一天起，你每天要面对的是困难和失败，而不是成功。我最困难的时候还没有到，但有一天一定会到。困难不是不能躲避，不能让别人替你去抗。九年创业的经验告诉我，任何困难都必须你自己去面对。创业者就是面对困难。”

今天很残酷，明天更残酷，后天很美好，但绝大部分人死在明天晚上，只有那些真正的英雄才能见到后天的太阳。想要成为一个合格的淘宝卖家，你，做好准备了么？P

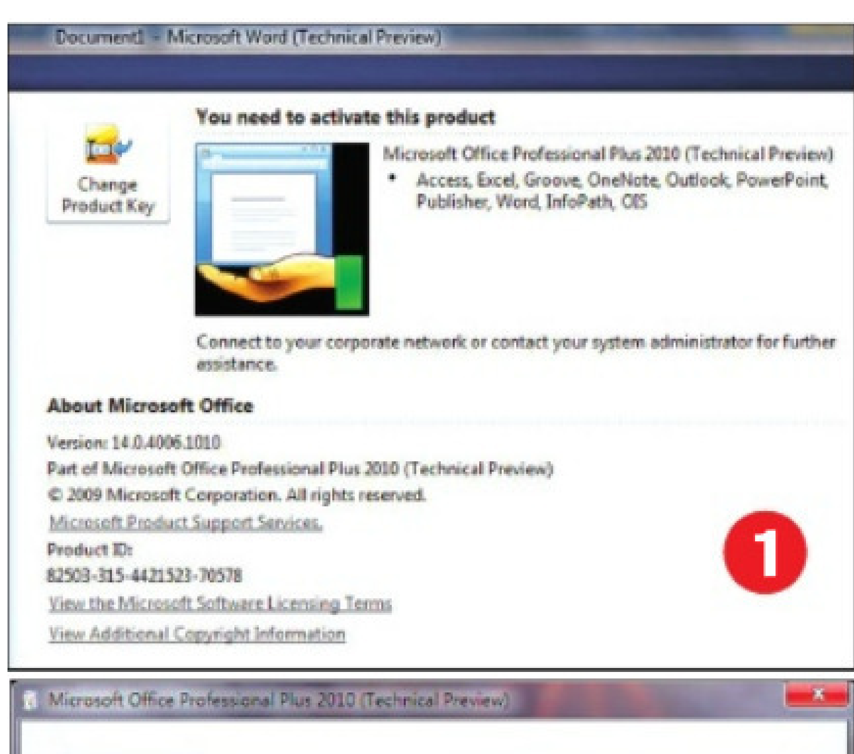
与Win7同行 Office2010前瞻

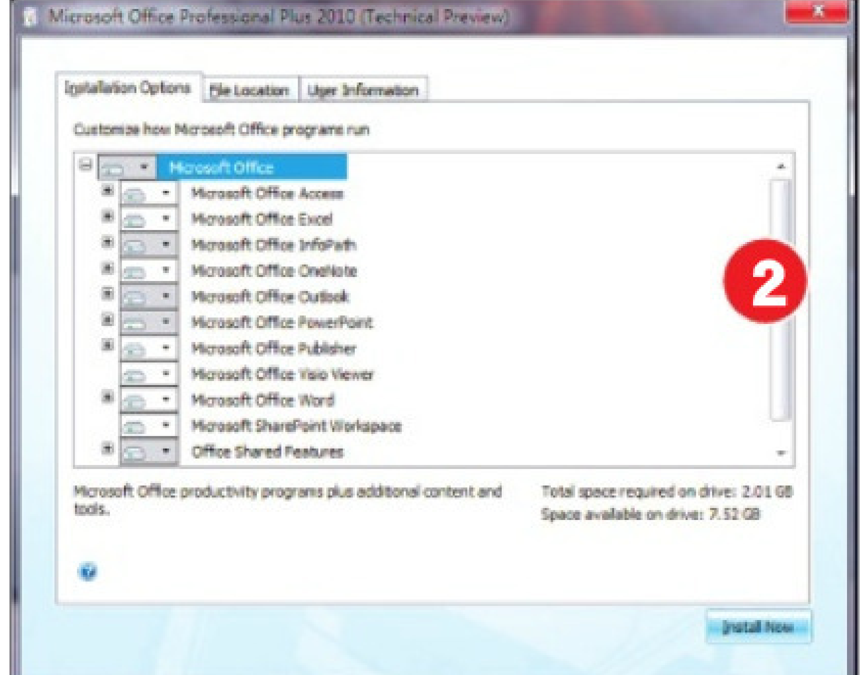
■广东 GZ

关键字：Office 2010

当前微软办公套件的最新版本仍然是Office 2007，但随着新一代操作系统Windows 7临近上市，Microsoft Office下一代产品Office 2010也在紧张开发之中。官方Office 2010的首个测试版本提前在今年的7月份发布，不过事实上“Microsoft Office 2010 Professional Plus Technical Preview”已被泄漏出来，而从这个技术预览版本中，我们也可看到Office 2010将会带来那些新特性。

界面外观——与Win7同步



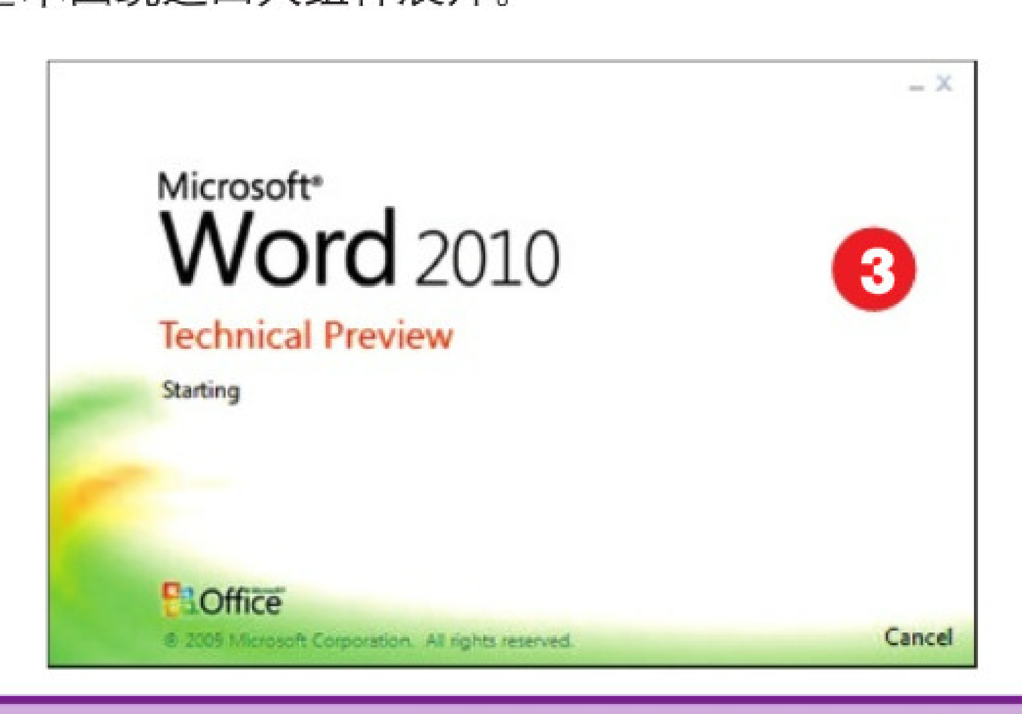


虽然仅仅只是技术预览版本，但整个套件的文件容量达到了可观的1.31GB，程序的内部开发版本号为“14.0.4006.1010”（图1）。

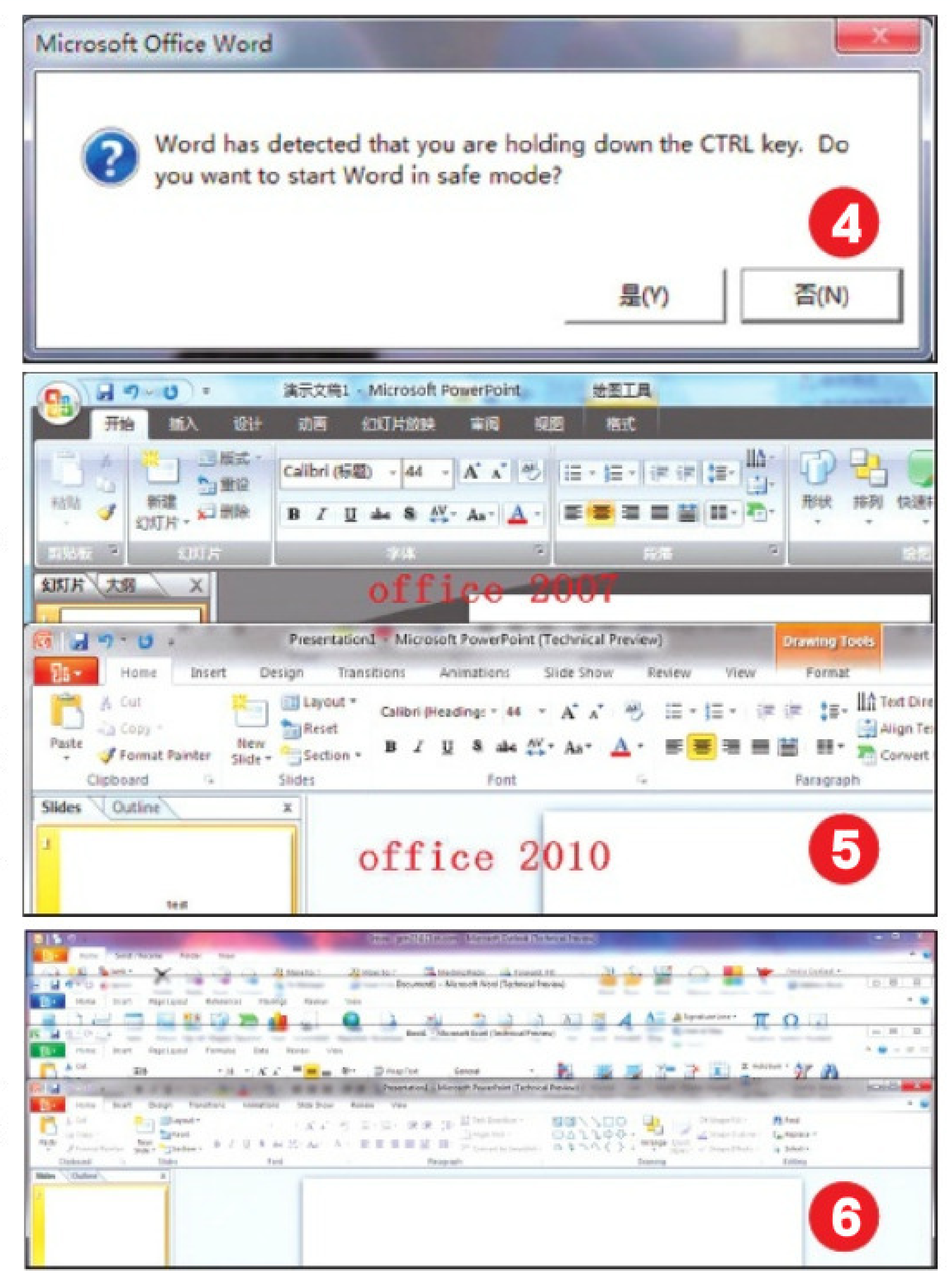
安装文件完整包含了“Access 2010、Excel 2010、InfoPath 2010、OneNote 2010、Outlook 2010、PowerPoint 2010、Project 2010、Publisher 2010、SharePoint Designer 2010、SharePoint Workspace 2010、Visio 2010、Word 2010”等不同组件，其中“OneNote”和“SharePoint Workspace”两个组件只出现在Pro Plus版本中（图2）。

当然对于普通办公用户而言，最为熟悉的是“Word”“Excel”“PowerPoint”“Outlook”四大组件，也并没有像Office 2007中出现“Groove”这样全新的组件（Groove在Office 2010中改名为SharePoint WorkSpace），因此对于Offices 2010的新特性介绍也基本围绕这四大组件展开。

正如Windows 7的启动画面一样，Office 2010的启动也变成动态特性窗口，任何一款Office 2010组件启动时，都能看到一道渐变彩色的光带在画面中游动。除了炫目的动画效果之外，新版本还专门增加了一项启动中断功能，允许用户随时中止Office 2010的启动（图3）。



当然用户依然可在启动Office 2010时按住Ctrl键，此时即可用安全模式启动Office 2010（图4）。在增加了这些新变化之后，Office 2010在启动速度上要逊色于Office 2007，不过这仅仅对于目前技术预览版而言，并不是最后的定论。



进入Office 2010组件的主窗口界面，可看到程序依然采用了“Ribbon”（功能区）的设计，结合同样加入功能面板设计的Windows 7，两者的界面风格天衣无缝，相得益彰。顶端功能分栏已不再有一个明显的边框分界，原来的半透明的标题框也不再是生硬地套在主窗口外，标题栏和标签栏两大区域完全无缝地融合在一起，当然半透明特效的作用范围也是全覆盖了两者，加上纯白色调的功能面板设计，整个主界面窗口浑然一体，彼此都没有明显分界（图5）。

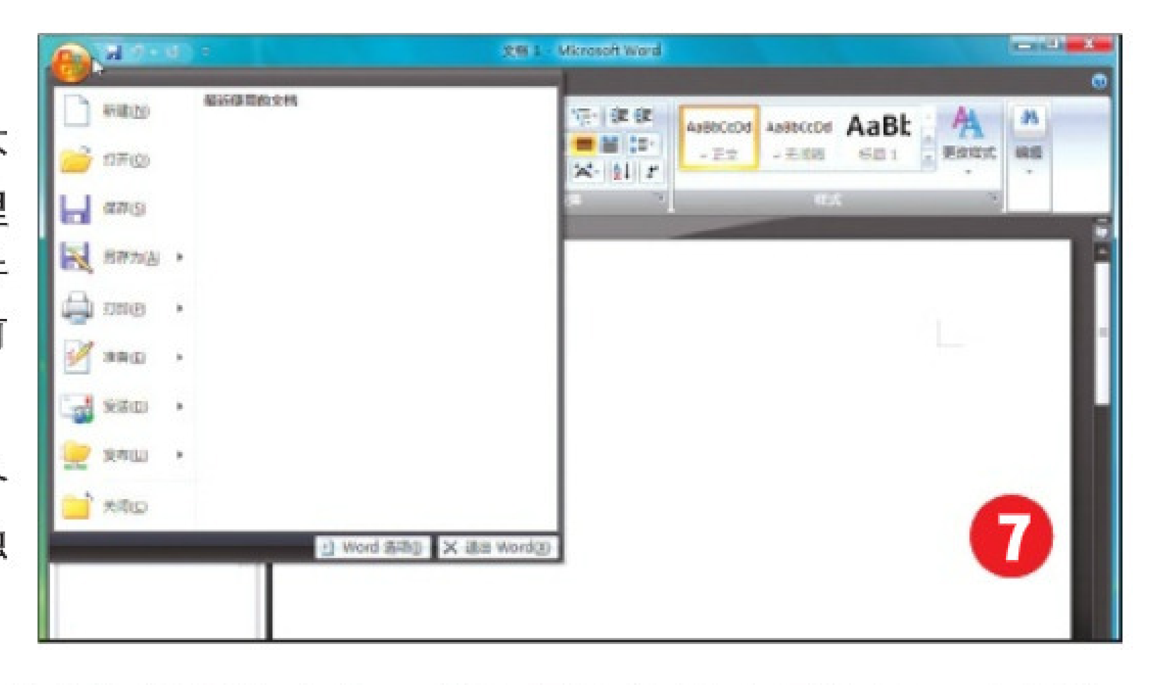
最大的外观变化当属于Office按钮的设置，Office 2007所有组件的Office按钮都是同色的圆形设计，Office 2010的不同组件的Office按钮则都是不同色的方形设计，当用户工作时经常会将多个组件的窗口叠加在一起，而这个设计可让用户一眼就找到需要的窗口，对于Office 2007则是不可能完成的任务（图6）。

当然，除去美观方便的因素，界面外观的设计也是为了提高用户的操作效率，Office 2010能根据窗口尺寸自动调整不同功能模块面板所占的比例，此外不同功能模块所占的空间也根据其使用频率重新进行了界定，例如“编辑工具”所占的面积变大而“快速样式”则有了明显缩减，这一切都使得新界面更加有利于用户操作。

功能变化——增强与自定义按钮

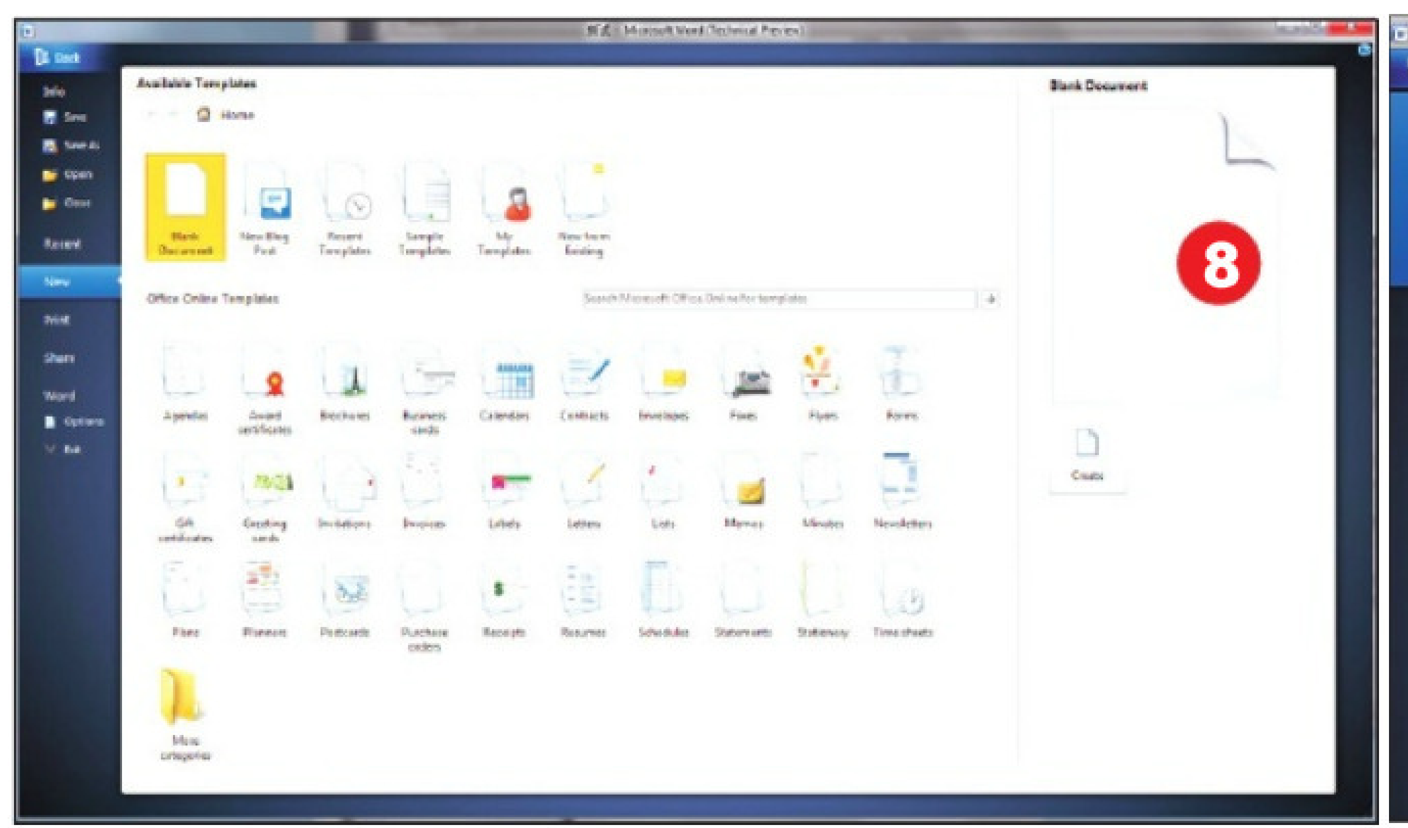
1.Office管理中心

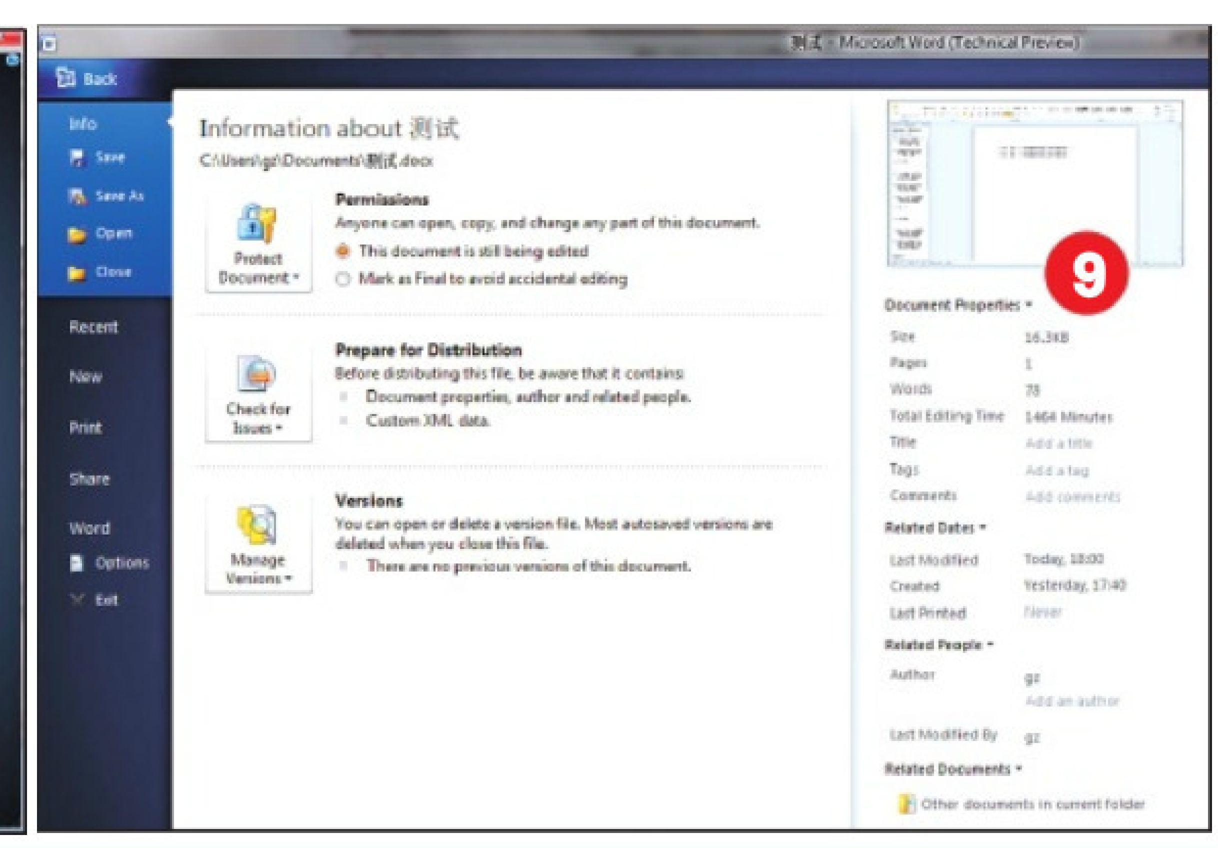
Office 2010和Office 2007版本中Office按钮的区别，其实并不仅是无色圆形转为有色方形的外观设计，它们最大的变化还是管理功能上的巨大不同，原有简单的Office菜单已升级成了Office文件的管理中心（图7），独立成为一个专门的页面，基本上就是之前Office菜单的完全改版。



最能说明问题的是原来Office菜单的新建文档，需要打开一个独立的文档模版页面，而Office 2010的文档模版选择页面是完全融合在管理中心之中（图8）。

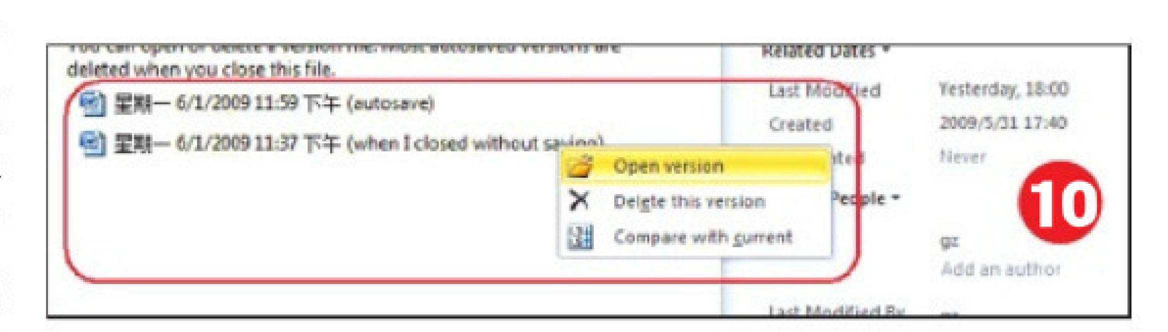
除了继续保持原有各项功能之外，新版本最大特点就是增加了可视化调整功能，能在用户执行布局修改、文档打印前直接显示最终预览结果，例如PowerPoint 2010的管理中心的“Info”页面右侧窗格是当前文档的相关信息，可看到演示文稿的大小、幻灯片数量、主题等信息，用户不需要打开文档属性窗口即可查看，中间窗格则是对当前文档有关的操作命令，格式转换、文档保护、语法检查、版本管理等，这些应用功能集中在一起显然原来Office菜单无法比拟的（图9）。





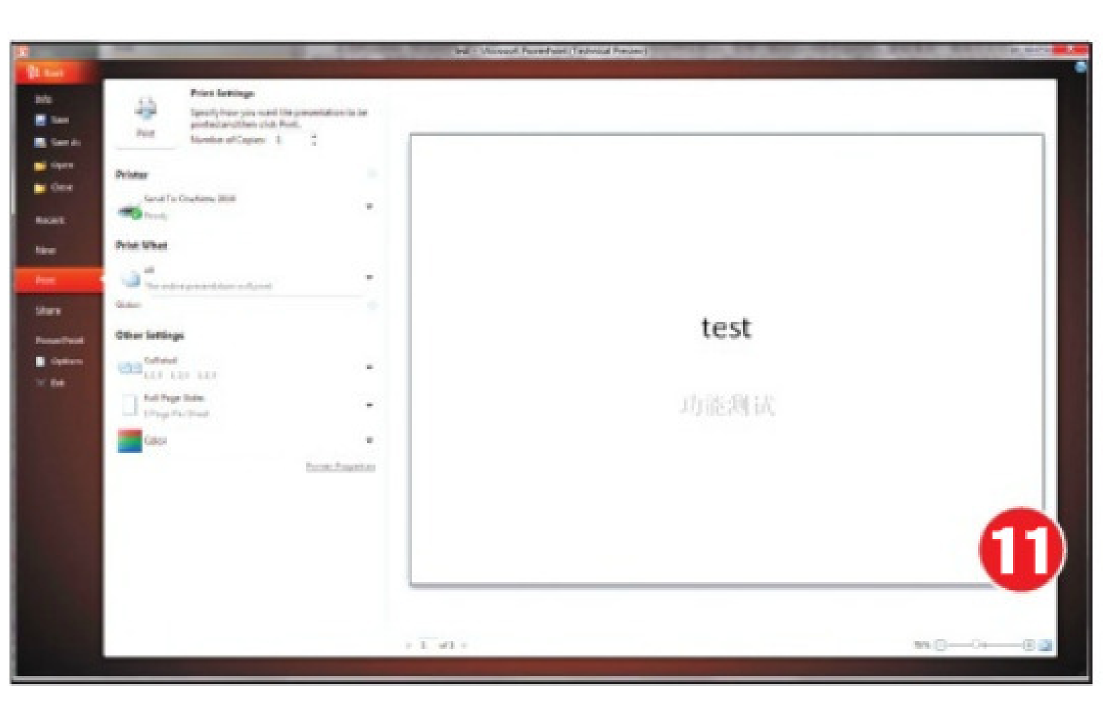
版本管理功能

“Info”标签下隐藏的“Manage Versions”是个比较重要的新功能，它能显示Office 2010每隔一段时间所自动保存的“文档备份”，除了可让用户随时回退到某一时刻的文档之外，还能用来对比和保持不同“版本”间所做的修改。一旦用户删除原始编辑的文档，这些自动备份的文件版本就会一起被自动删除，当然用户完全能自由删除某个自动备份的文件版本，达到手动管理取得文件备份和容量平衡的最佳效果（图10）。



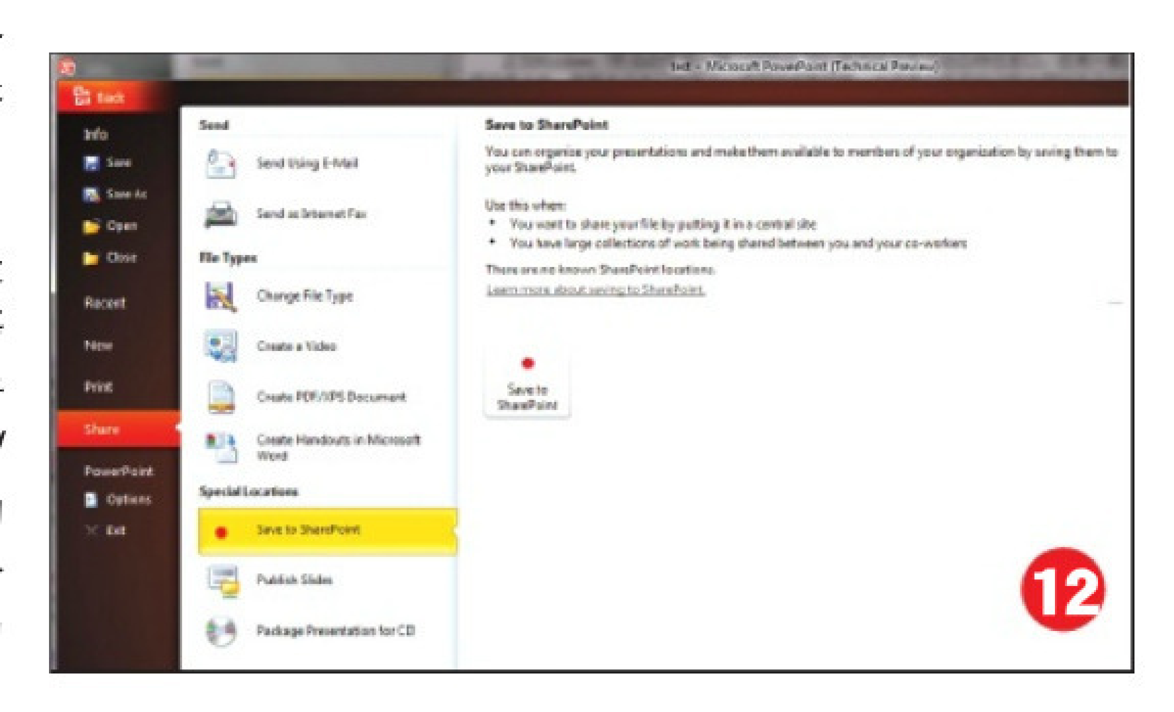
打印功能的变化

Office 2007的Office菜单中打印只有简单的3个功能选项，预览、快速打印和打印，现在Office 2010中打印功能得到极大强化，有效结合操作系统打印功能形成独立控制面板，在这个控制面板用户基本可直接完成所有打印设置工作。打印页面的右方窗格会直接显示打印预览效果，而左方窗口用户就可直接选择打印机，设置打印需要的各种页面格式等，大大提高了打印的工作效率（图11）。

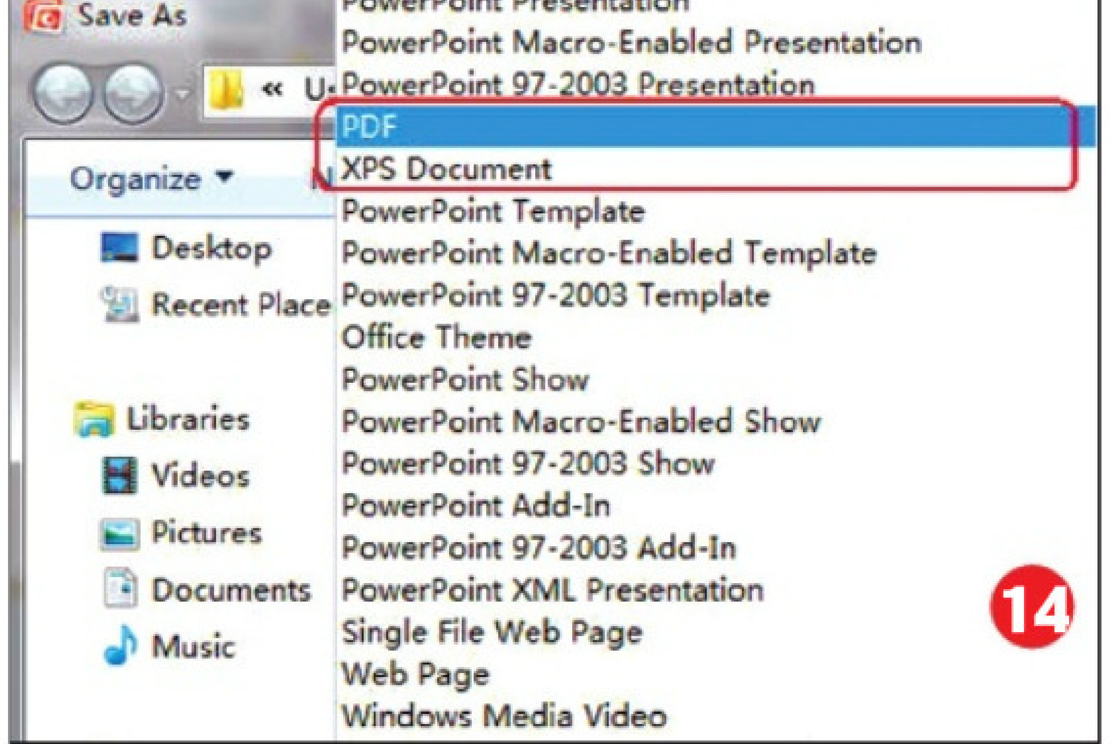


共享功能的变化

共享功能同样在Office 2010文件管理中心得到大幅增强，之前用户只可使用E-mail或Internet传真功能分享文档，现在则可跟局域网和互联网服务有机的结合到一起，例如PowerPoint 2010中可将文档发布到互联网Slides服务网站，也可通过“SharePoint”工作区进行共享（原Groove工作区），甚至可将其直接打包刻录光碟，对于Word 2010文档发布的互联网服务网站变成了博客等（图12）；更加方便的是用户可轻松修改欲分享发布文档的文件类型，例如说创建一个视频文件进行分享，直接转换文档为PDF/XPS电子文档格式，这些工作都不再需要离开Office界面，去求助第三方工具软件（图13）。这里涉及到Office 2010带来的另一个新特性，Office 2010已支持文件直接保存为包括PDF/XPS在内的多种新格式，这些肯定是未来电子文档的主要流通格式（图14）。



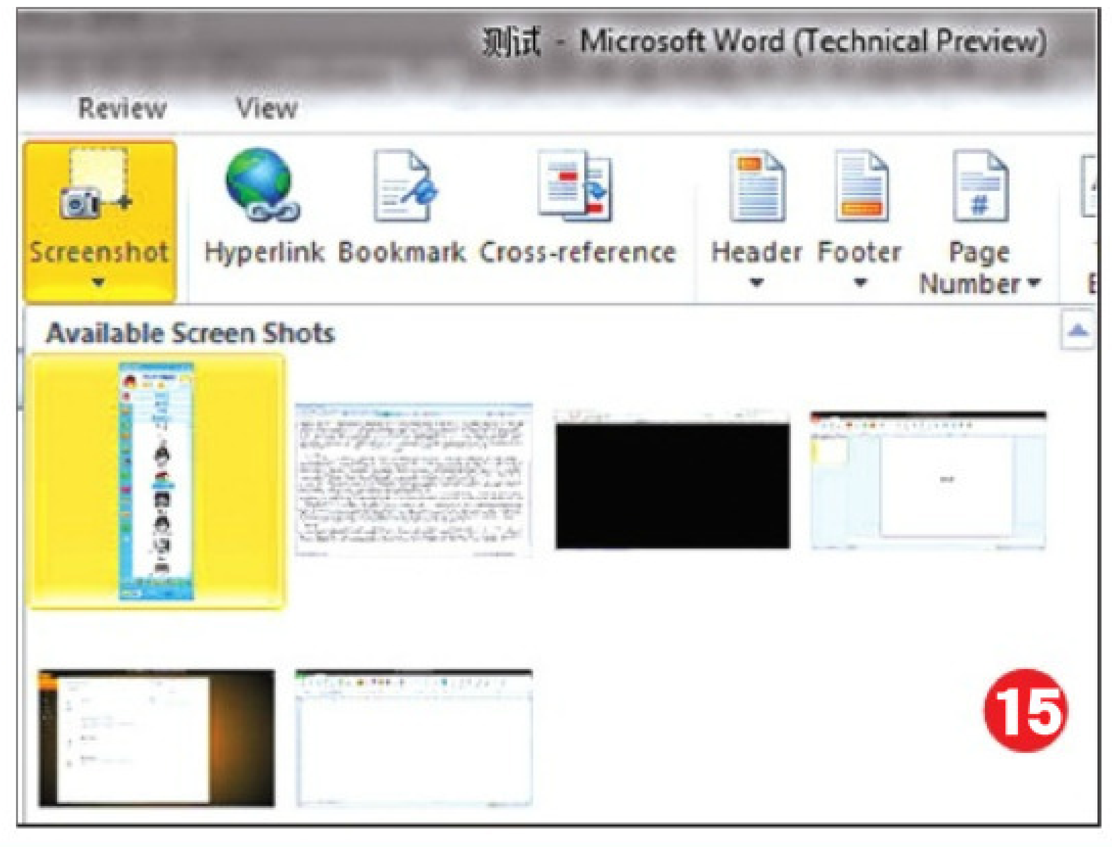




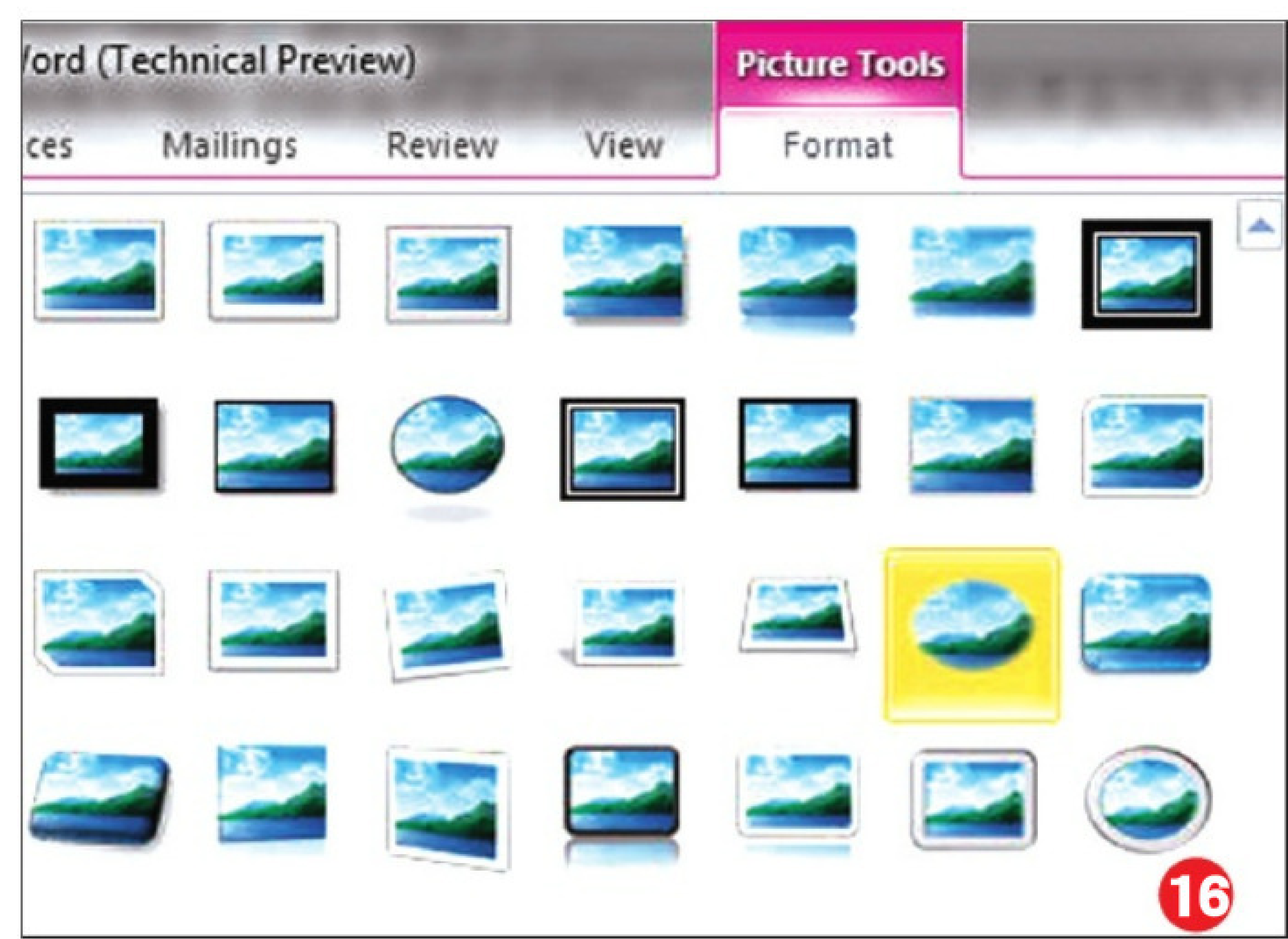
2.新加功能

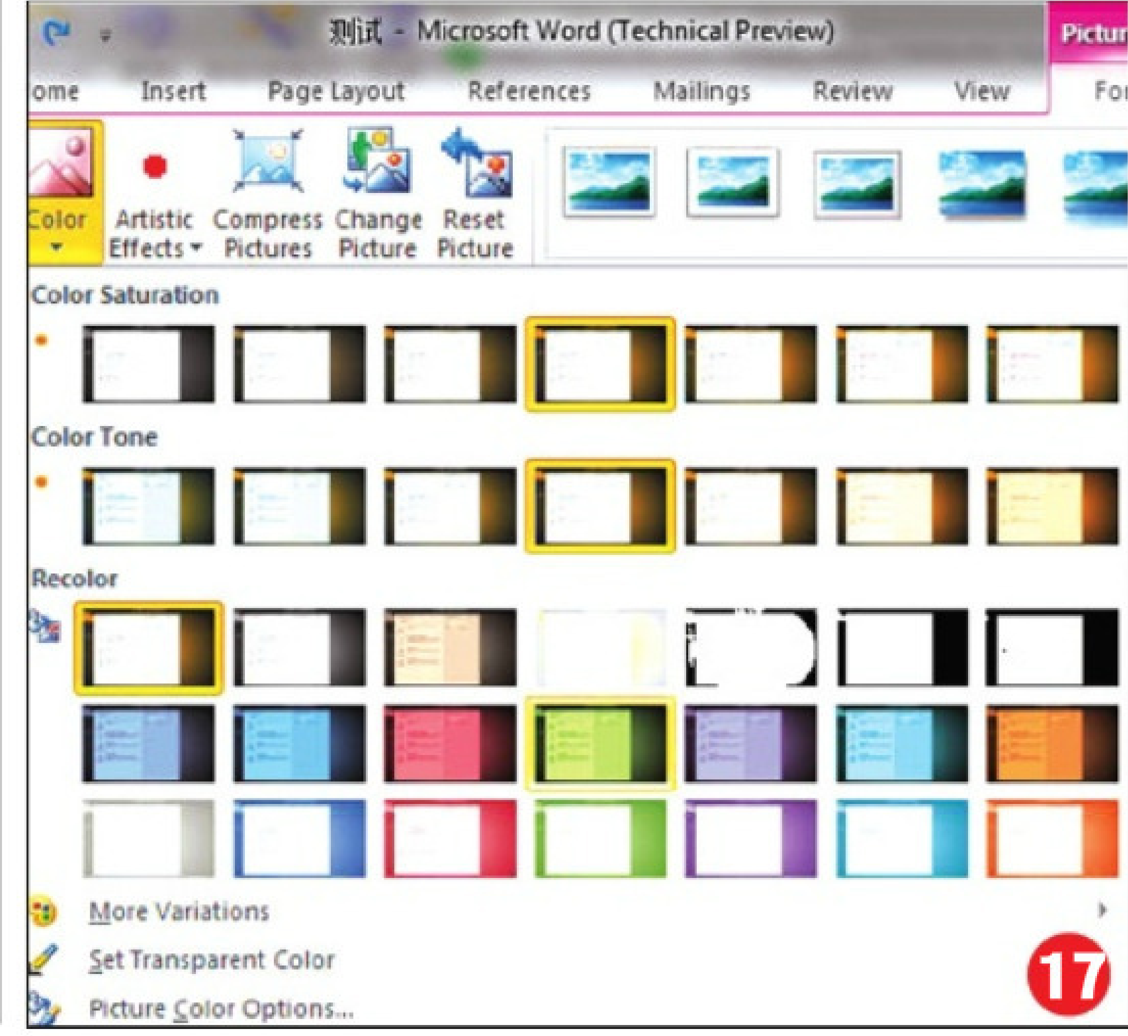
截图工具

我们知道从Vista开始，Windows操作系统自带了一个简单的截屏工具，但对于Office套件，任何借助第三方工具的操作都显得麻烦，偏偏截图插入文档还属于非常频繁的工作，第三方工具的操作效率可想而知。于是微软在Office 2010的Word、PowerPoint、Excel等组件里也增加了这个非常有用的功能，在主窗口“Insert”标签里可找到“Screenshot”工具，用户使用鼠标点击工具按钮就会弹出下拉窗口，其中自动缓存了桌面上当前打开的应用窗口的缩略截图，点击任意一个缓存缩略图就能截下窗口图片并插入到当前文档中，完全不需要用户进行的繁琐操作（图15）。



当然用户也可点击下方的“Screen Clipping”，选择更加自由的任意屏幕位置的截图模式。当截图自动插入文档后，Word 2010会自动跳到“Picture Tools”的“Format”标签，用户可设置插入图片的格式和特效（图16）。





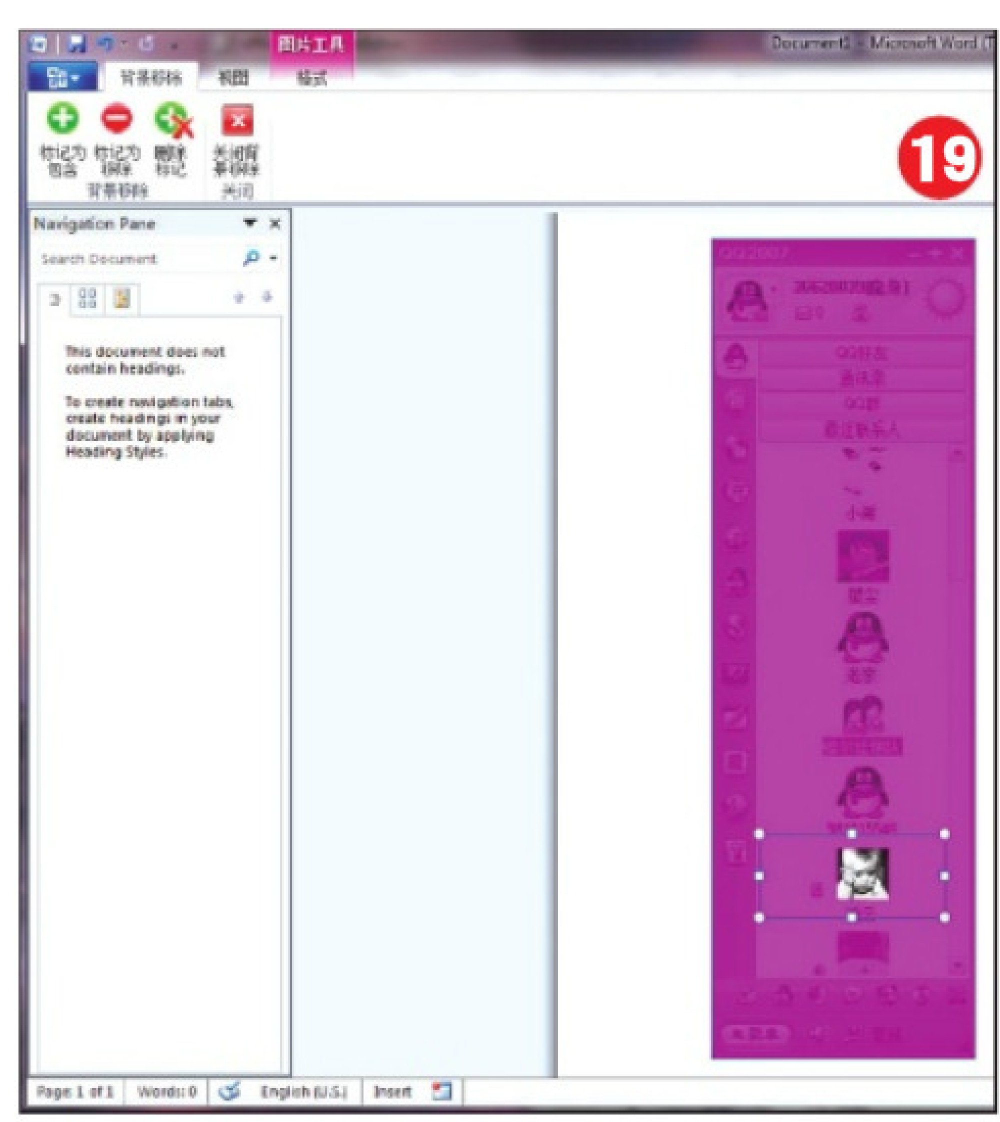
图片编辑的强化

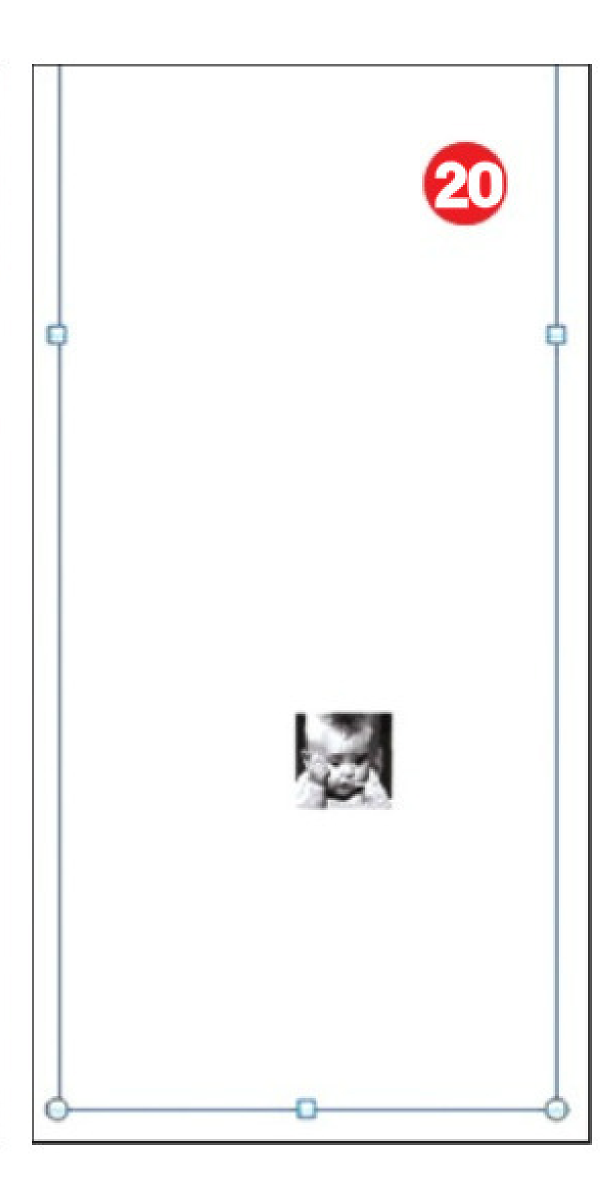
在Office 2010中，图片编辑已不再是简单的鸡肋功能，新版本加入了更多实用组件。从测试过程中可看出，Office 2010在亮度调整、对比度调整上，都加入了可视化编辑理念，使用者除了可通过图标直接查找之外，也能利用鼠标悬停查看实际调整结果（图17）。此外“锐化”“模糊”等也都是新增加的图片调整功能，这些都大大加强了Office 2010在图片编辑的能力。

“抠图”工具是Office 2010图片编辑功能中新加入的重要工具，不再需要第三方图形处理工具之后，在文档中直接抠图成为了一项简单操作。用户可通过点击“Picture Tools”标签的“Background Removal”按钮，进入到插入图片的背景去除模式。

Office 2010会首先对图片的前景和背景简单分离，并以红色遮盖掉背景区，这个处理过程有点像Photoshop中的蒙板（图18）；同时软件在工具栏中也提供了相应的按钮，允许用户通过鼠标划选等方式，对图片的前景/背景进行添加删除，这个处理过程则类似于Photoshop中的快速选择工具（图19）；当用户对图片的抠图区域设置完毕后，即可点击“Close Background Removal”按钮完成整个扣图，虽然最终抠图的效果略显粗糙，但足以满足大多数时候的一般应用，毕竟这比打开第三方工具处理来得快捷（图20）。

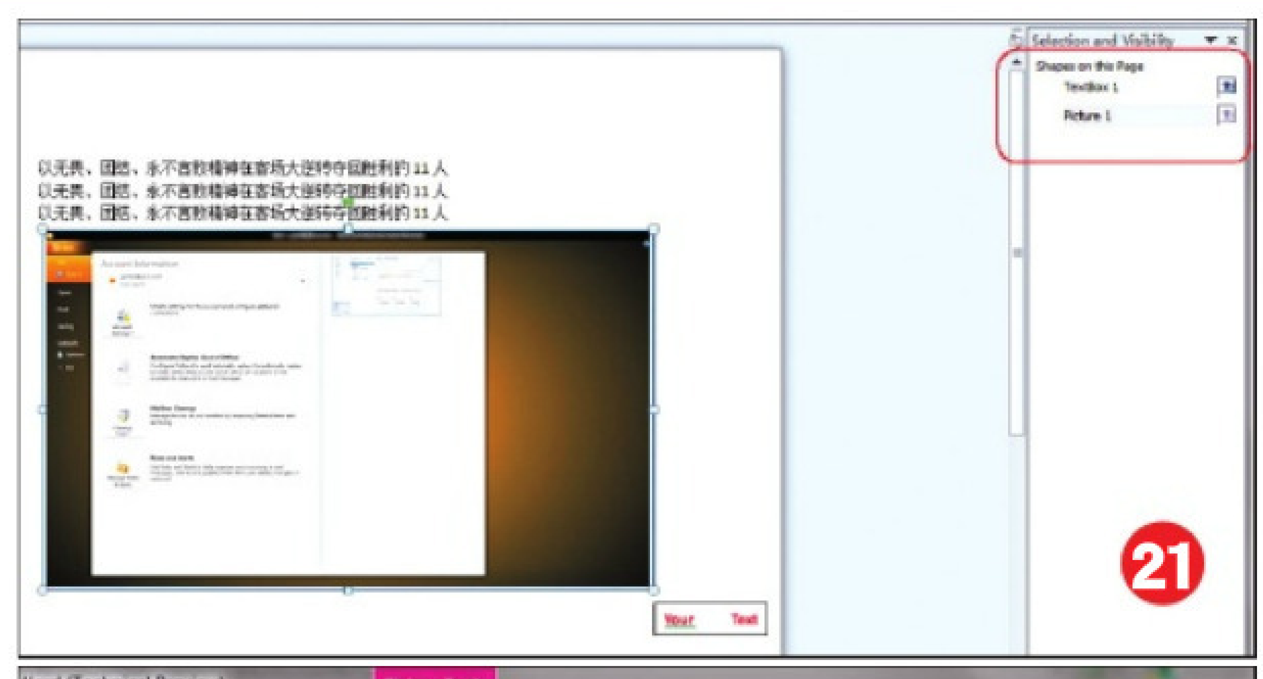






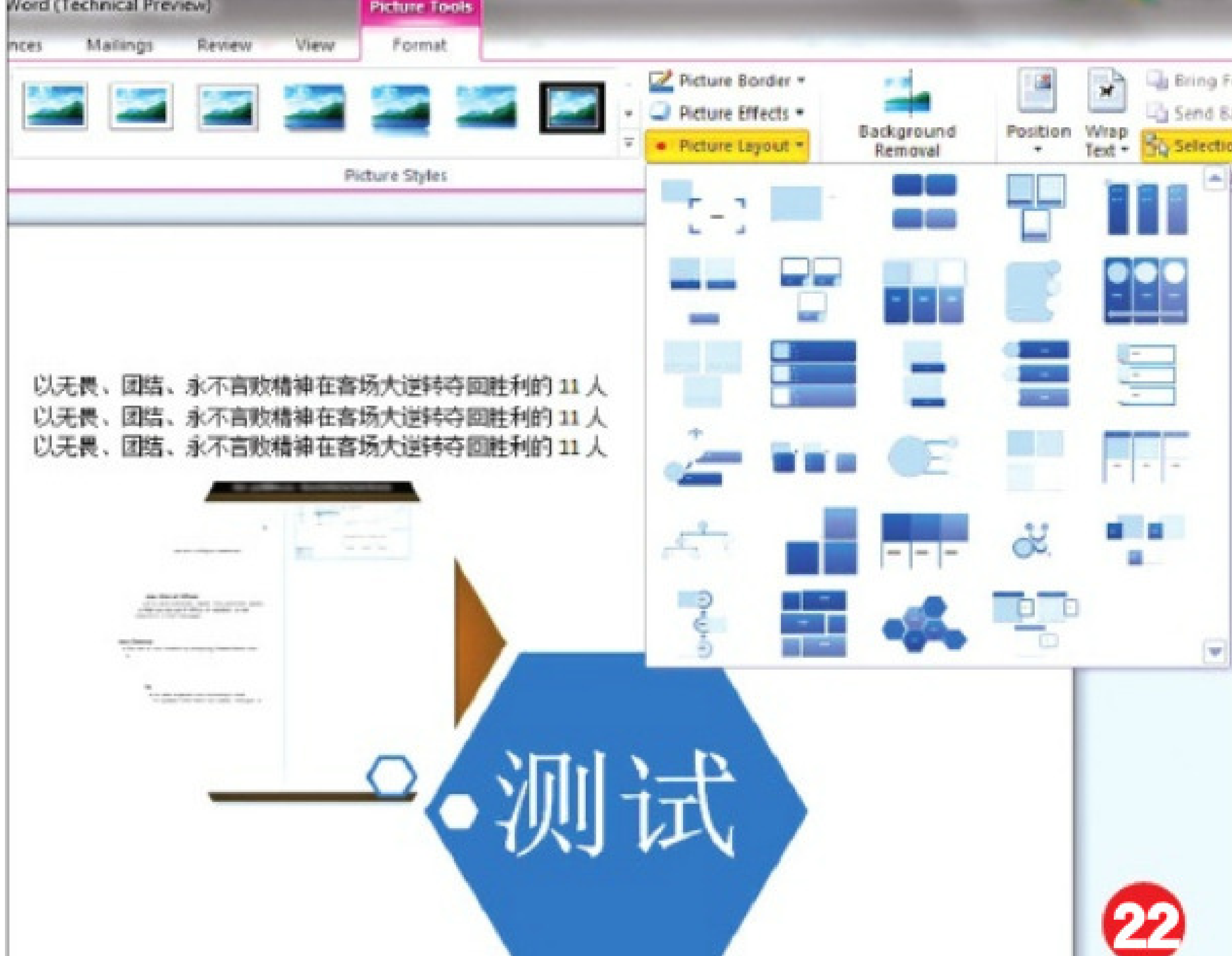
当插入文档的图片产生多层叠加之后，用户就要处理多层图片排序显示的问题，虽然Office套件一直都有排序按钮，但使用起来既不直观也不方便。在Office 2010中又引入了一项Photoshop的设计，这就是图像处理用户最为熟悉的“图层”概念。在功能面板的多个标签下，用户都能找到这项名为“Selection Pane”的小面板。点击它就能显示

文档中目前插入图片的数量，及插入的先后顺序，用户可点击右方的眼睛图标，实现基本的图层隐藏/显示及图层排序等相关的功能（图21）。“图层”编辑是非常实用的图像编辑功能，不过Office 2010中的“图层”仍然概念性大于实用性，如当前版本还没有实现鼠标拖拽排序，还有大量需要完善的空间。

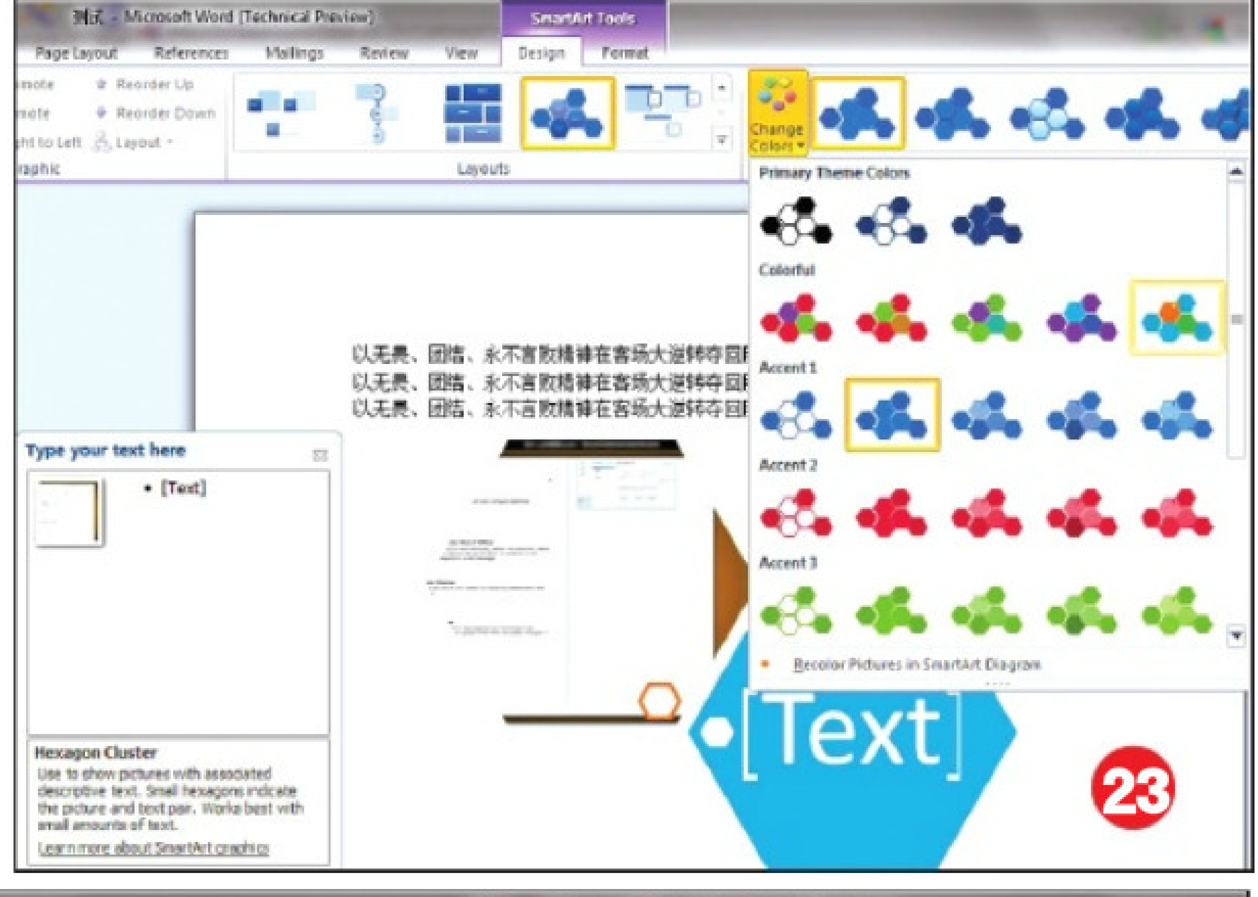


SmartArt（艺术图形）

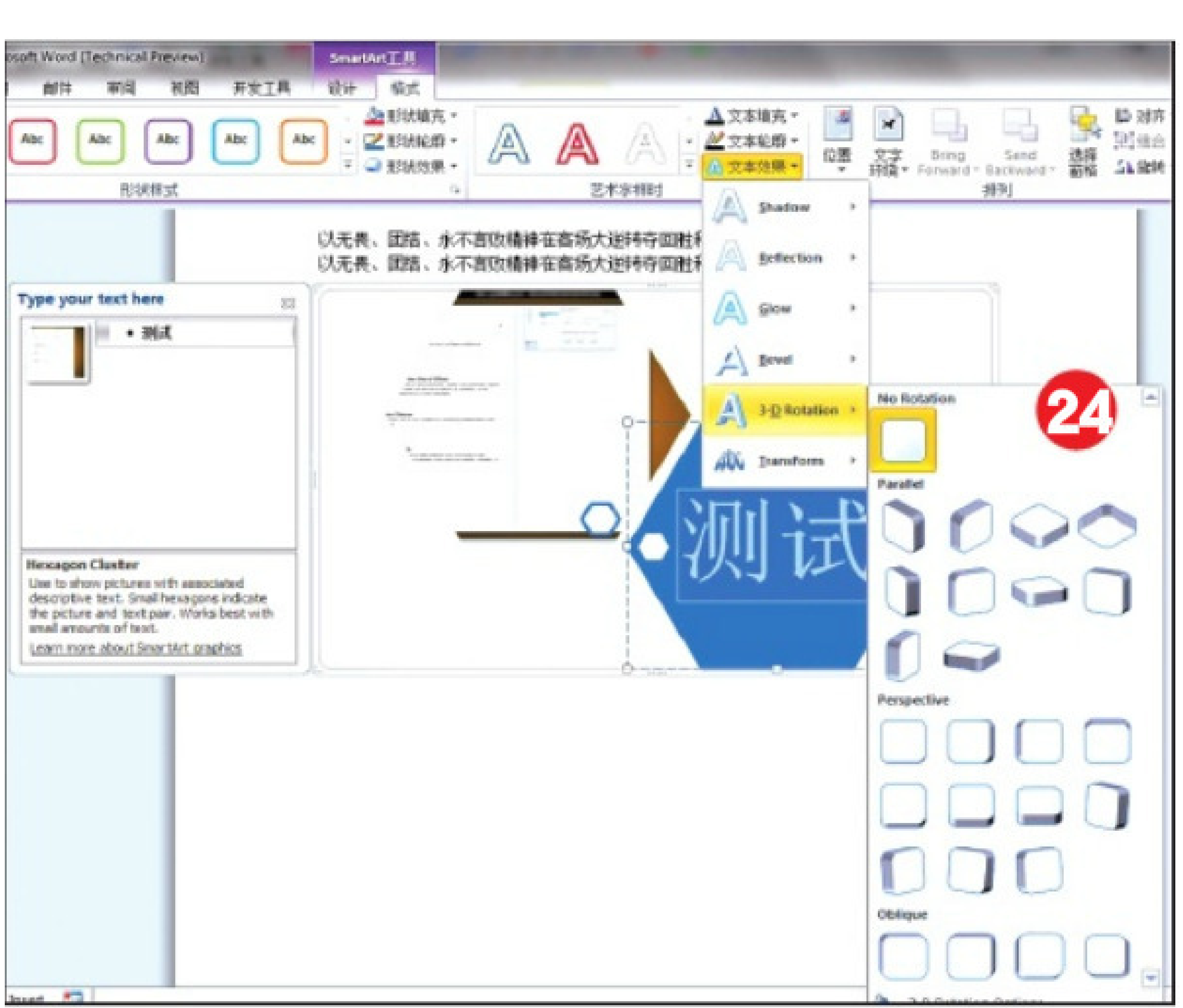
在图像编辑处理过程中，用户会发现图像处理也加入了布局功能，在过去版本中布局模版只适用于文字效果，并不能应用于已插入的图片上。Office 2010能使图片和文字进行混合布局，通过自带模板快速搭建出抢眼的艺术布局，用户在制作册子封面等各种图文统一风格的混排工作时，不再一定需要第三方的图像编辑处理，对于大部分简单的文报工作而言，能极大减轻用户的工作量（图22）。



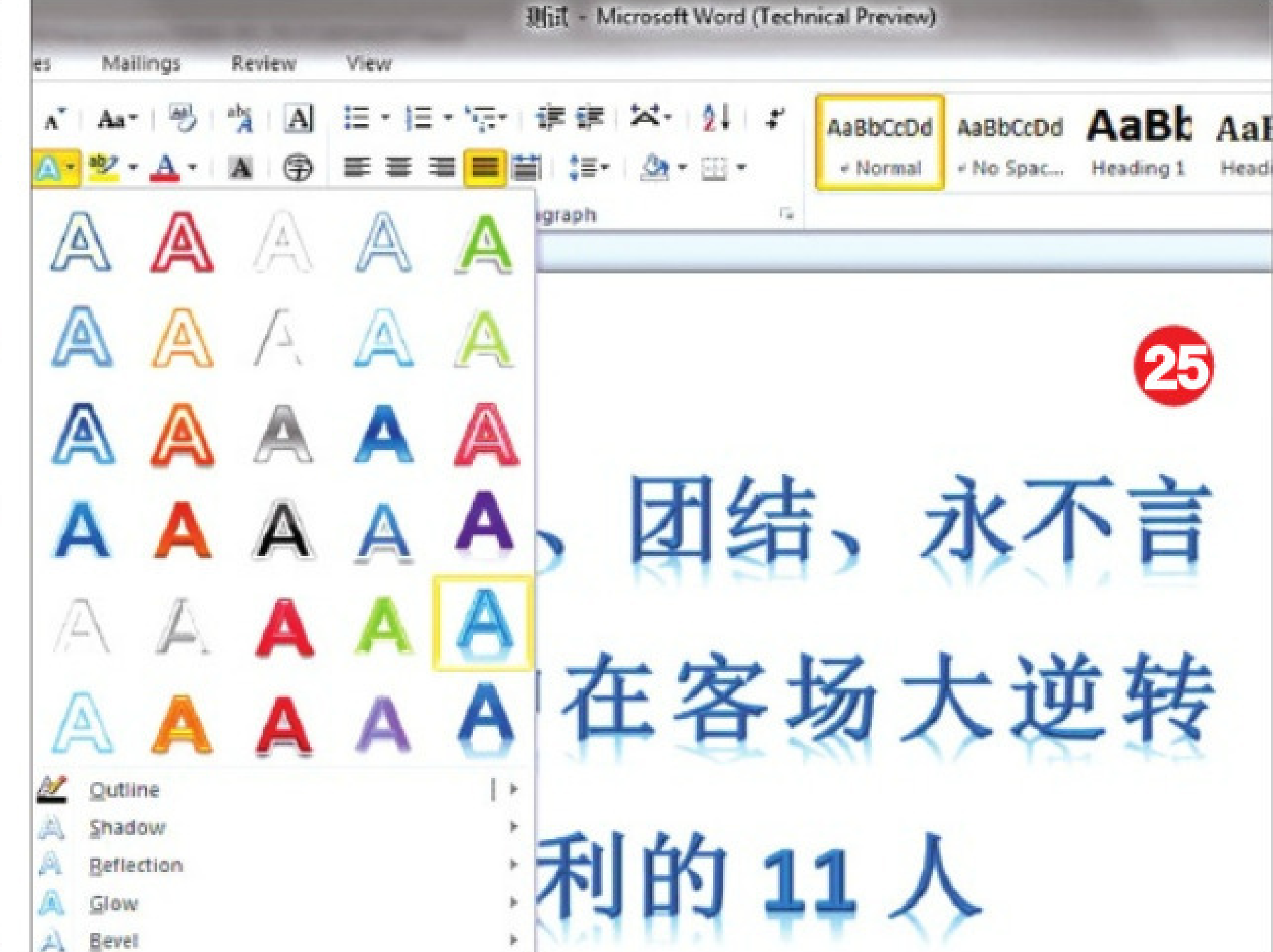
一旦用户进行图文混合布局处理，Office 2010就会自动进入“SmarArt Tools”功能面板，SmarArt是Office 2007引入的一个非常重要的功能，用户可借助它轻松制作出精美的流程图和文字布局图，现在Office 2010不仅在现有类别下增加了大量新的模板，新增添了数个新的类别，当然最重要的是它已支持图文混排效果，这使得文档艺术效果的建立更加的灵活（图23）。



“SmarArt Tools”中另一个重要功能，是对于布局中排版的文字进行特效处理，“Text Effects”（文字效果）很像是以前的艺术字功能，但应用起来更加方便灵活。除不再局限于一个专门的设置框之外，还增加了倒影、阴影、边框、线型等多种修饰功能（图24）。



非常重要的改变是，不再局限于布局图中的文字效果，“Text Effects”已可应用于普通的文字排版，这就是艺术字和原有布局文字所无法实现的功能，用户除了非常轻松地对于文字效果进行修改，能更加轻松进行页面排版才是它的最大优点（图25）。



查找导航面板

“查找”是Office乃至整个文本处理软件中历史最悠久的功能组件，事实上Office历经多代版本也一直没有对“查找”作出改动。不过在Office 2010中新增加了“导航面板”，终于为“查找”功能带来了新的气象。

这项功能参考了操作系统搜索和浏览器的经验，除了在搜索结果中加入了上下文文字，还特别增加了搜索结果统计和全文高亮显示两项功能。此外“文档结构图”也在新版本中重新进行了设计，不但外观上更具亲和力，而且还实现了与查找功能配合，能自动标识出具有搜索结果的相关段落（图26）。

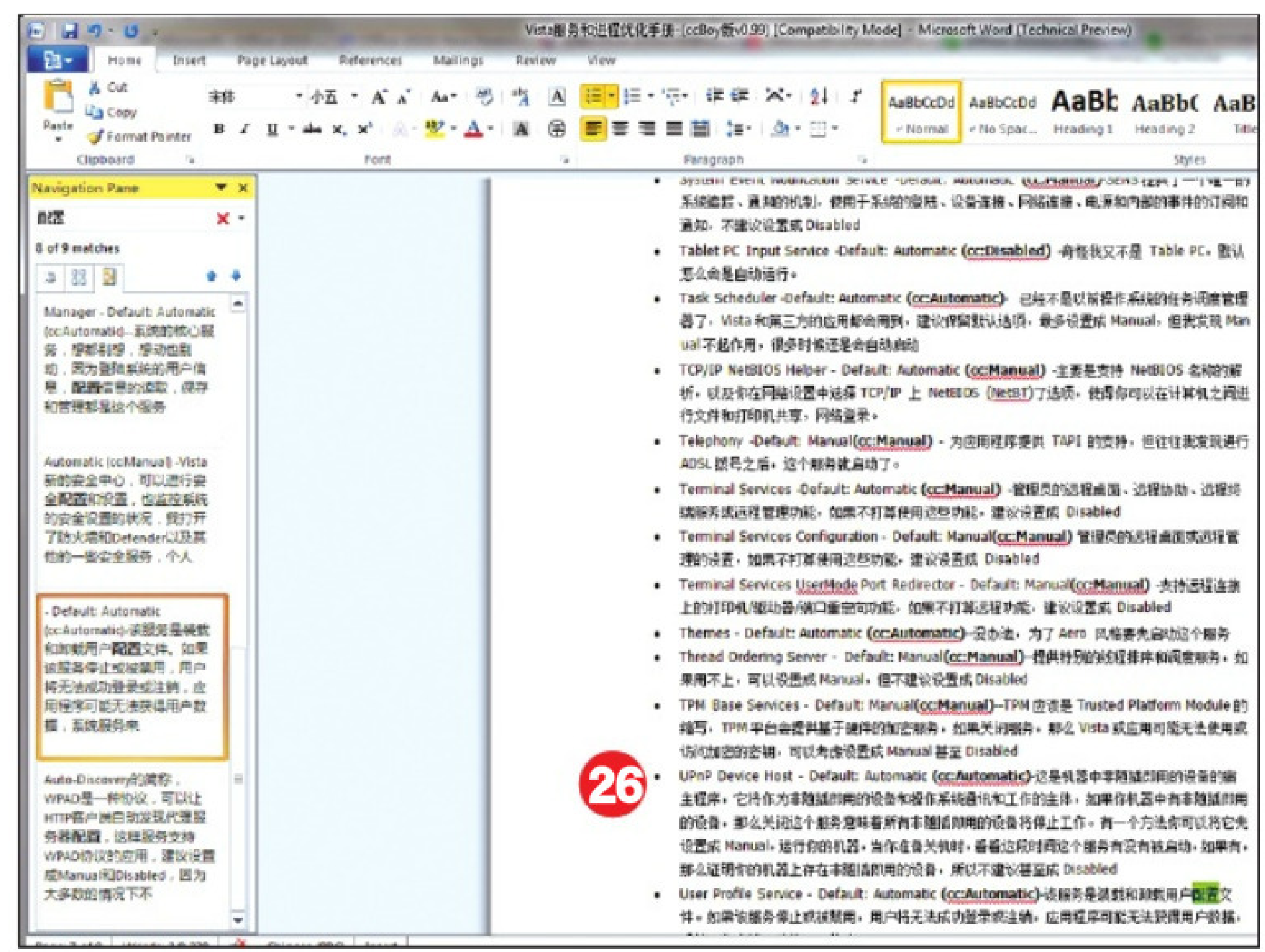
智能文本粘贴

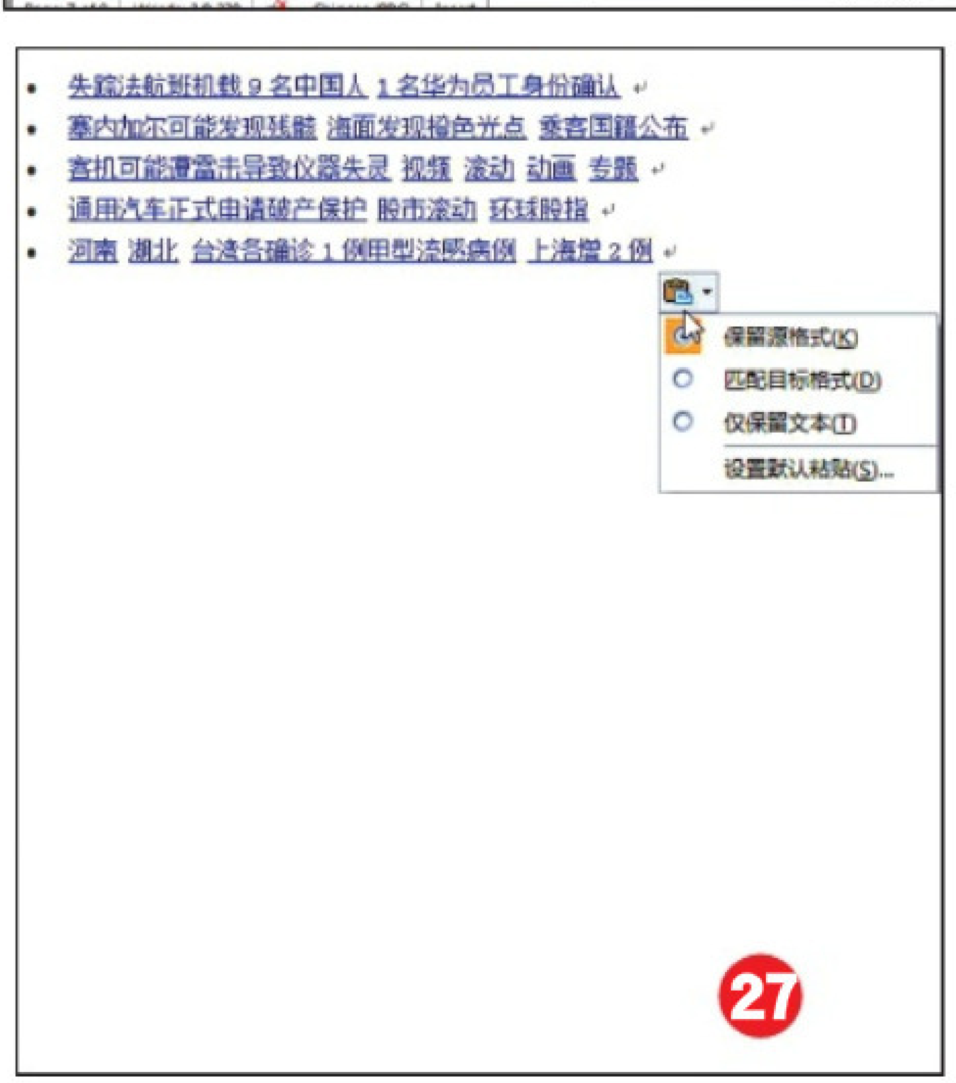
内容粘贴是日常使用频率很高的一项操作，但用户每次复制的对象可能都不一样，粘贴后需要达到的效果也都有不同要求。例如有时用户想让最终结果保持原有的文档样式，或让内容自动去匹配新文档的格式，甚至仅仅是需要复制一段没有格式的文本而已。但这些看似并不复杂的需要，在之前的Office中却并不容易实现，用户往往只有在粘贴完成之后才能看到粘贴的最终效果，也只能在粘贴完成后才能进行粘贴格式的修改（图27）。

在Office 2010中开始加入一项智能粘贴功能，允许用户通过右键菜单，直接实现“以原格式粘贴”“与目标样式合并”“直接匹配目标样式”“仅复制文本”4项基本功能，对于文字和图像的粘贴都可应用该功能。而且所有选项全部加载了悬停预览技术，使用时只需通过鼠标悬浮，就能看到最终预览效果，用户终于能方便快捷地完成复杂对象的粘贴工作（图28）。

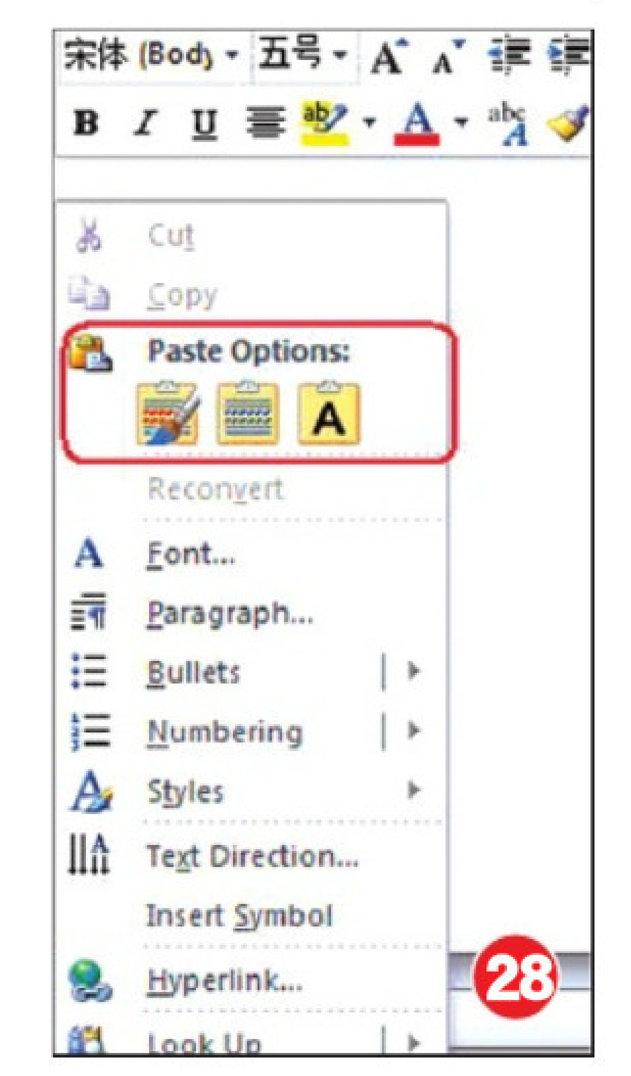
语言支持

语言支持也是Office 2010套件中的一项很重要的特性，它从功能设计上对于套件语言环境进行了分离。简单说Office 2010已可在界面显示、屏幕Tips、语法检查中分别采用不同的语言，也就是说不同语言版本的Office 2010，其最大区别可能和Windows 7一样，只是语言包的不同而已（图29）。在实际应用中这样的设计会有带来益处吗？答案是肯定的。例如虽然到目前为止还没有任何对应的语言包可供下载，但是Office 2010的用户不需要等待，完全可借助语言支持特性实现Office 2010显示界面的汉化。

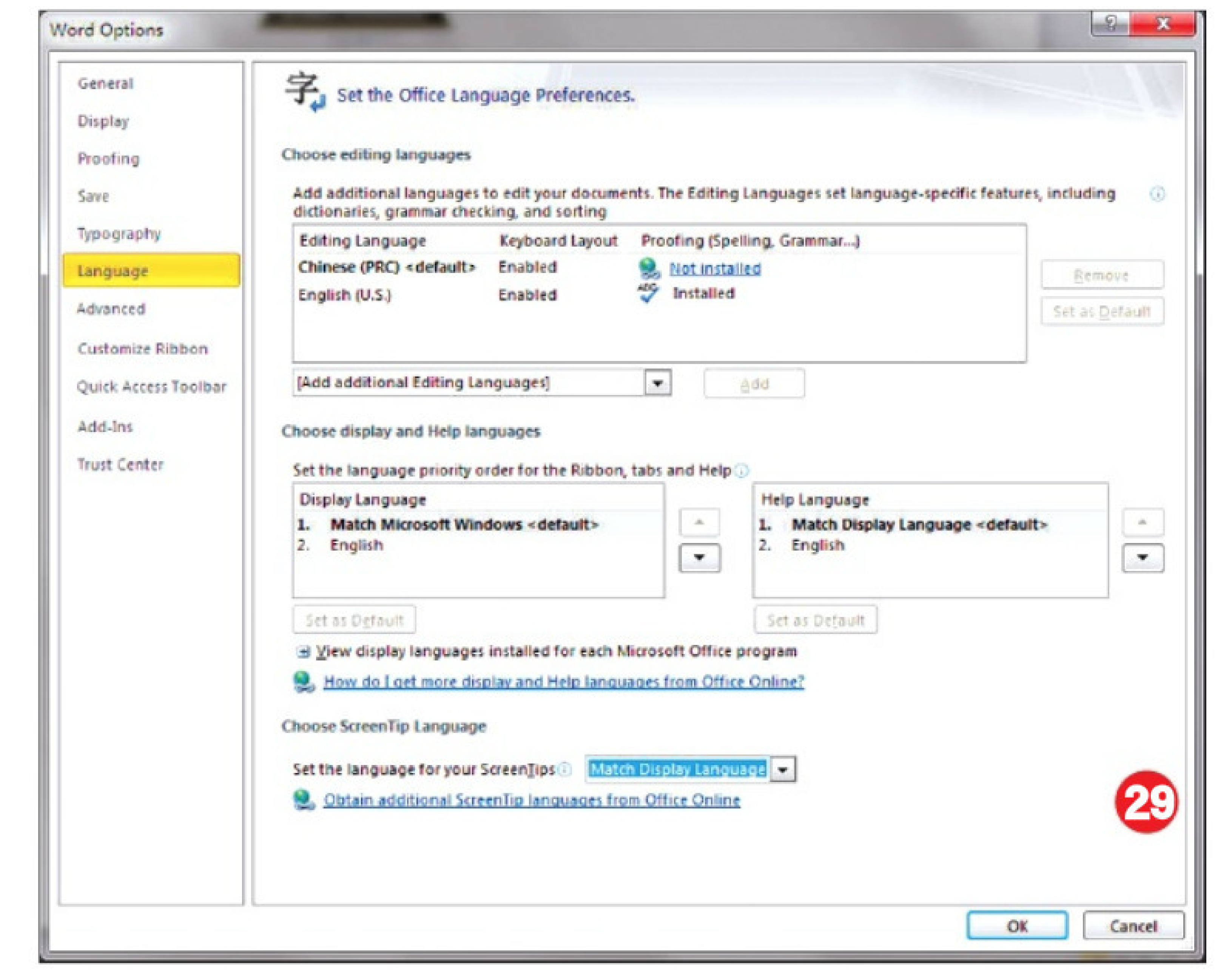

26



27



28

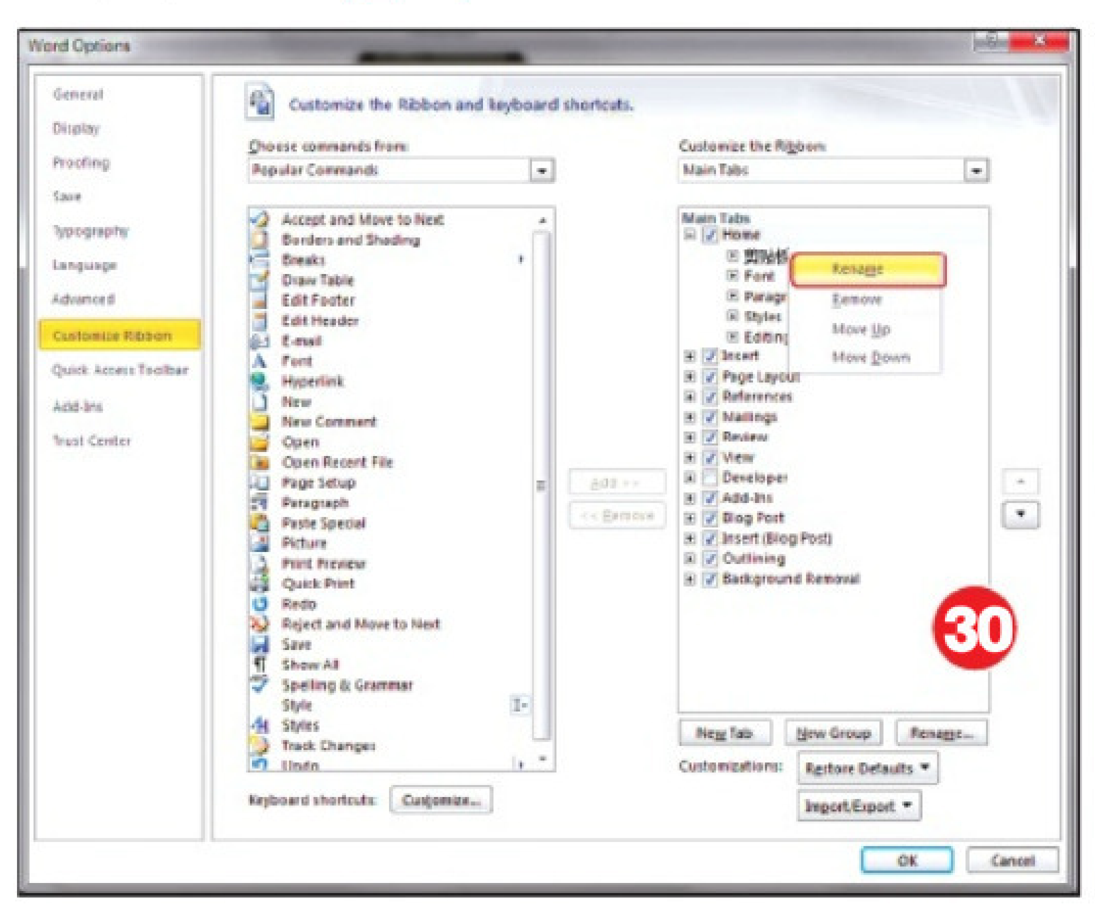


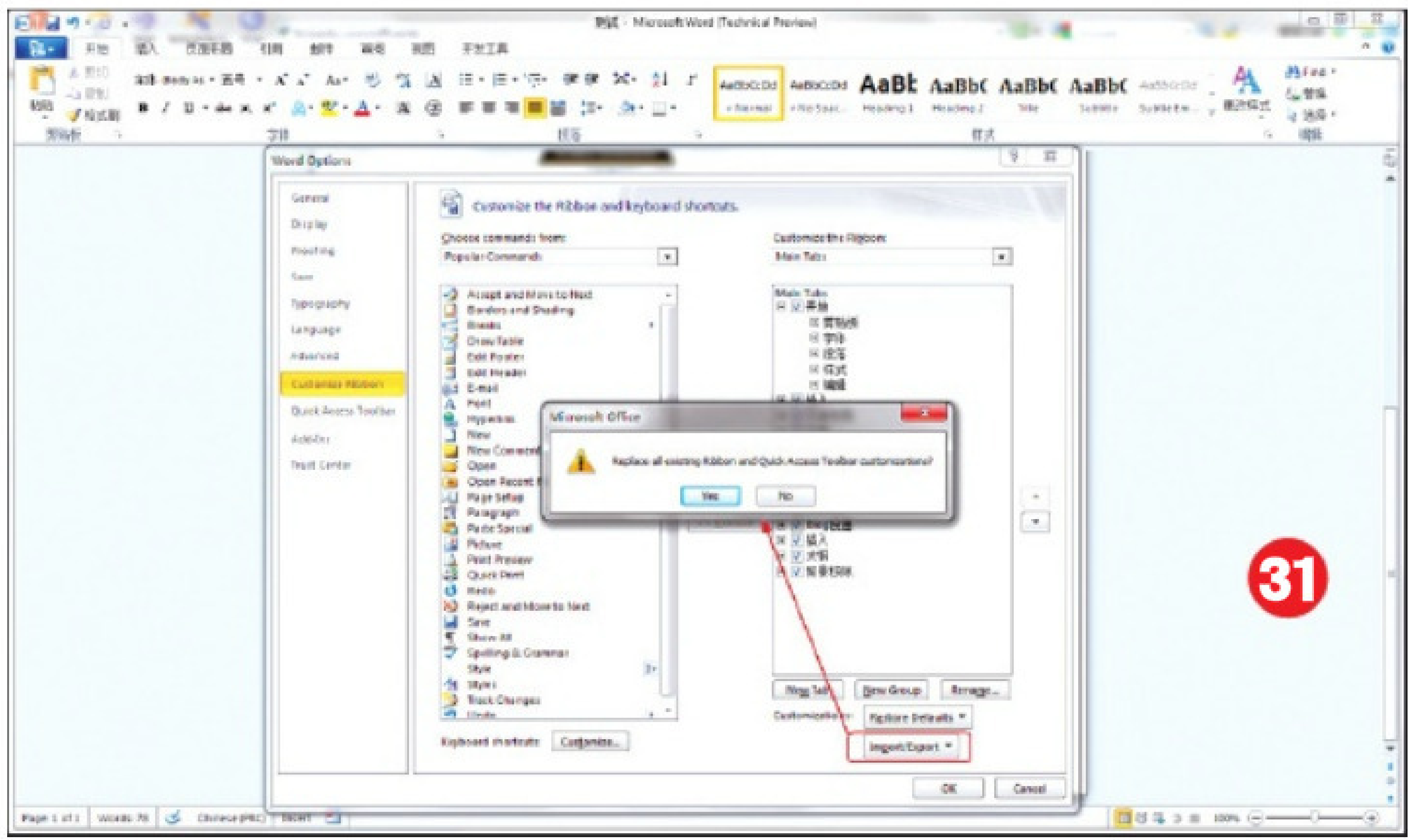
29

自定义Ribbon

Ribbon（功能区）是Office 2007引入的一种全新界面，能在有限的空间内容纳更多的功能。不过由于长期缺乏个性化管理，很多用户在用了很长时间后仍然感觉不太顺手。于是Office 2010开始在“选项”窗口中加入“Customize Ribbon”标签，也就是加入了功能区的自定义调整功能，允许用户对每个标签进行显示控制，同时也可自主添加新标签及新命令。再加上Office 2010的语言支持功能，用户可很轻松简单地实现功能区的汉化（图30）。

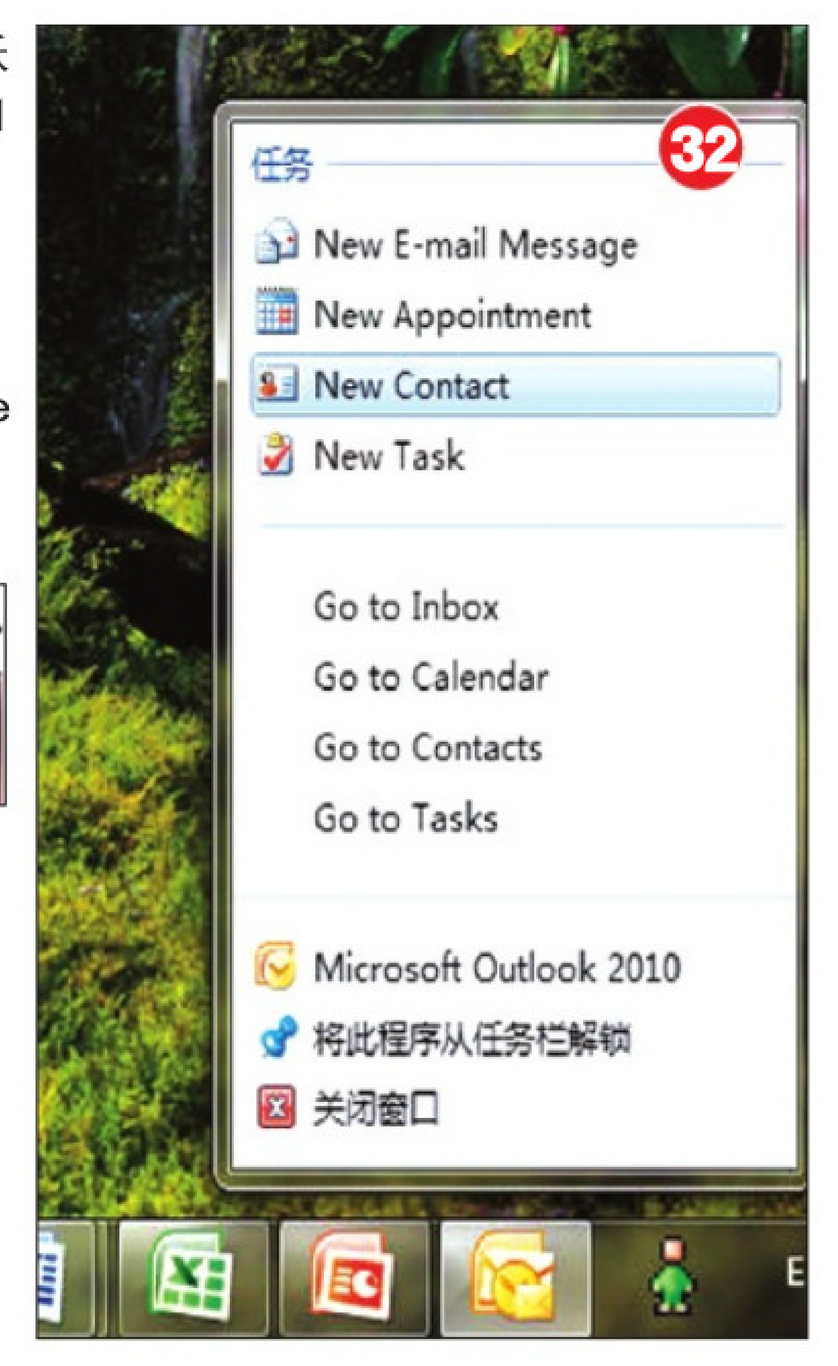
更加重要的是，利用自定义功能区的导出/导入功能，用户能将自定义的汉化界面打包为界面汉化包，使得第三方用户能分享汉化的成果，从这个意味上来说，Office 2010官方各语言版本的区别，其实只是官方语言包和自定义语言包的区别而已（图31）。





Jumplist

Jumplist是Windows 7任务栏的新特性，而Office 2010套件也开始支持跳跃列表特性，例如Outlook 2010可从跳跃列表中迅速访问预约、联系人、任务、日历，而Word 2010、Excel 2010也能迅速定位以前访问编辑过的文档（图32）。



笑脸和哭脸

安装完Office 2010后，用户就发现任务栏系统托盘中多出了两个小图标，分别是一个黄色的小笑脸和一个红色的小哭脸（图33），其实这是微软为Office 2010量身打造的特色问题反馈组件。



使用时只需根据反馈的类别（是称赞还是意见）点击不同图标，Office 2010便会自动将当前屏幕截图并弹出反馈窗口，用户可填入自己反馈的意见，发送到微软的问题反馈服务器（图34）。

虽然严格来说这项设计算不上是什么功能改进，但这种人性化的风格体现了微软重视用户心理体验的开发态度。而这种开发态度也正反映在“Microsoft Office 2010 Professional Plus Technical Preview”中，虽然并没有什么全新重量级的应用功能增加，但整个试用过程给用户的感觉却十分爽快，基本上将之前Office 2007的缺憾进行了通盘性解决，从这层上很有一点操作系统Vista升级Windows 7的意味。当然作为一个技术预览版，上述这些变化恐怕只能算是新版本中一些微小缩影，但微软基于用户体验进行改进的主基调应该得到肯定。至于最终版Office 2010将会是什么样子，满怀耐心地期待吧。P

请个软件当秘书
——个人信息管理软件实用手册

■北京 千江有水

关键字：个人信息管理

如今在电脑上处理个人事务已很常见了。如果每天的工作和学习都安排得满满的，再加上还要处理一些日常琐事，这样会显得每天生活凌乱、时间拥挤。面对如此繁忙的工作，势必会在忙乱中忘记一些事情，面对整天繁忙的工作，可请一个电脑秘书来帮忙打点一下你的日常安排，让你的生活更条理。PIM（个人信息个管理系统）是一款绝佳的私人秘书，它能高效管理所有事务，让你彻底告别忙乱的状态，高效享受工作，又能快乐地享受生活！

PIM（个人信息管理系统）类软件一般都提供了日历、邮件处理、联系人查询、备忘录、日记、日程安排等功能，这样即可在该类工具的提示和查询功能下有条理地处理各种日常事务了。

现在网上的PIM类软件众多，各有自己的特色，那么在众多PIM软件中哪一款更适合你的需要呢？在此笔者精挑细选了几款功能强大的PIM软件推荐给大家，希望能给大家提供方便。

一、EssentialPIM

优点：操作简单、界面显示直观，方便用户查询信息，而且该软件是免费软件。

缺点：程序并没有提供网络书签、便笺、日记等更功能，此外邮件管理功能对中文邮件支持存在着Bug，很多中文邮件都显示为乱码。

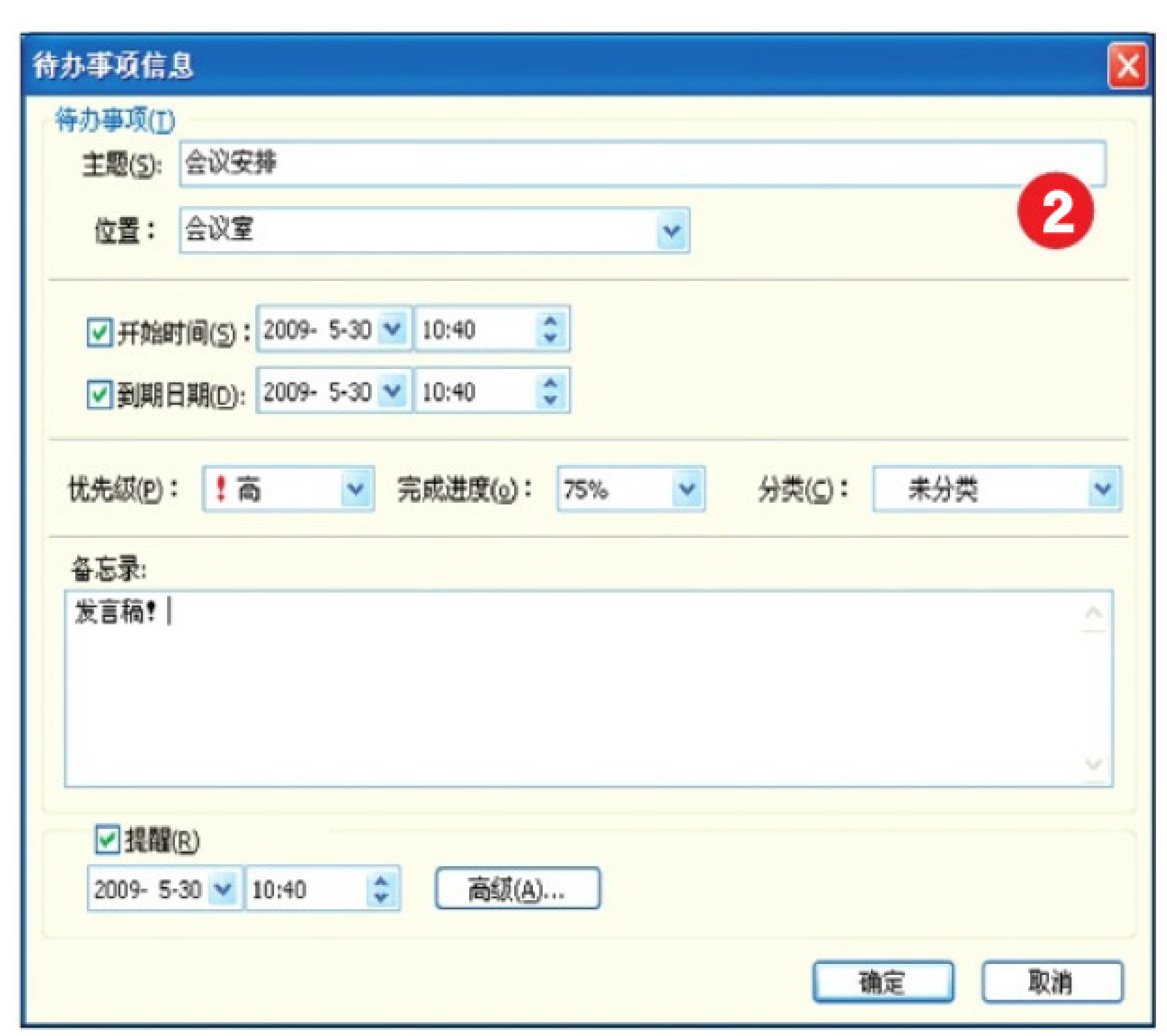
EssentialPIM（下载：http://www.skycn.com/soft/36377.html）是一套免费的个人信息管理系统，程序集成了日程表、待办事项、备忘录、通讯录、电子邮件等常见的信息管理功能，能满足用户日程信息的需要（图1）。



1.创建新任务

在EssentialPIM的待办事项模块中，可记录下待办的事项，并通过提示方式提醒用户执行该计划任务。如创建一个新的会议任务时，首先切换到“待办事项”模块，随后单击“动作”菜单下的“新任

务”，打开“待办事项”对话框，在此可输入新建任务的信息（图2），其中包括：任务主题、位置、任务提示时间、任务开始时间、任务提示方式等，通过上面的操作后，一个新的任务创建成功。随后EssentialPIM会按照设置的提示方式定期进行提示（图3），这样就不会因为事务繁忙错过开会时间了。



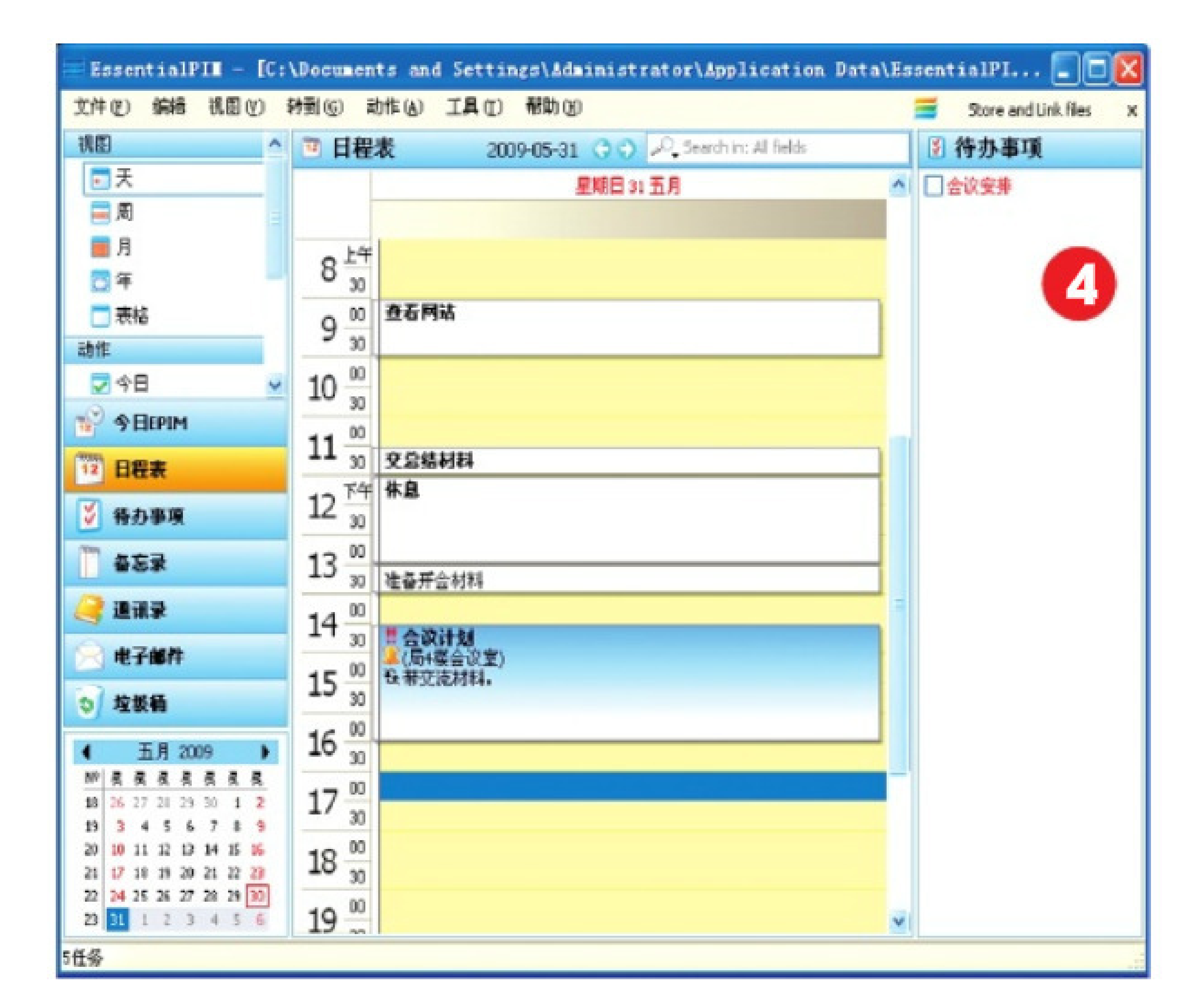


2.创建日程安排

EssentialPIM所提供的日程安排和待办事项不同，程序在日常安排中，可按照月、周、天等方式显示日历信息。当选择按天方式显示当日日历时，系统可列出当日的时间表，在该时间表中可为一天中的某个时段创建一个工作安排，即便一天待办的事务再多，在日常安排中也可方便地查看各项信息。

日程安排的创建方法和任务的一样，在EssentialPIM可为每个日程安排创建提示信息，可随时提醒按时完成事务，设置后就可在日程表中查看日常安排信息了（图4）。

在EssentialPIM程序中创建的待办事项、备忘录、日程安排等信息都将会自动传入到日历栏中，当在“日程表”栏目中选择按周或月等方式查看日历时，就可看到这些创建的信息了。

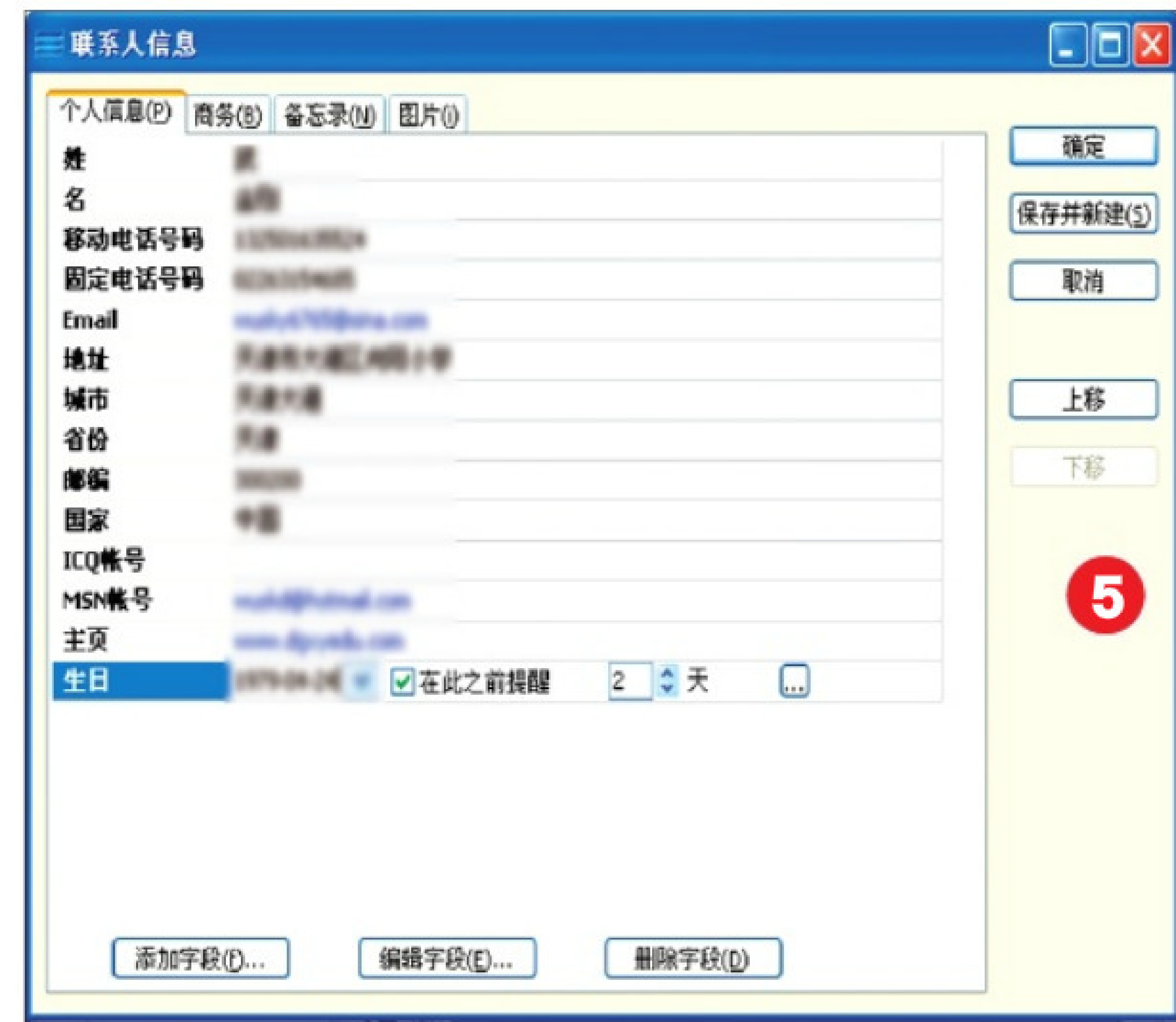


提示： *在EssentialPIM中提供了一个“今日EPIM”项目，在该项目中程序显示最近几天所有的工作任务和待办事宜，一目了然。*

3.创建联系人

在“通讯录”项中可将自己经常联络的同事、同学、朋友的个人资料添加到里面，其中包括电话号码、电子邮件、通讯地址、邮编等资料，如果在联系人中为每位用户输入了生日信息，程序会在“日程表”中进行自动提示。

在“通讯录”项目中程序还能按类别将添加的联系人进行分类保存，方便查看同一类别用户情况（图5）。



4.查找信息

当创建的工作任务和日程安排多了，在日历中查看过往的任务显得有些麻烦，其中“待办事宜”和“通讯录”都提供了快捷的搜索方式，除直接输入关键字搜索之外，还可按照待办事项的字段来过滤选择，为用户查找自己需要的信息提供了方便。

通过上面的试用，发现EssentialPIM操作起来确实非常方便，不过由于使用的是EssentialPIM免费版，程序只提供了常规的日常管理功能，但这也足以满足一般用户需求，

二、高效e人

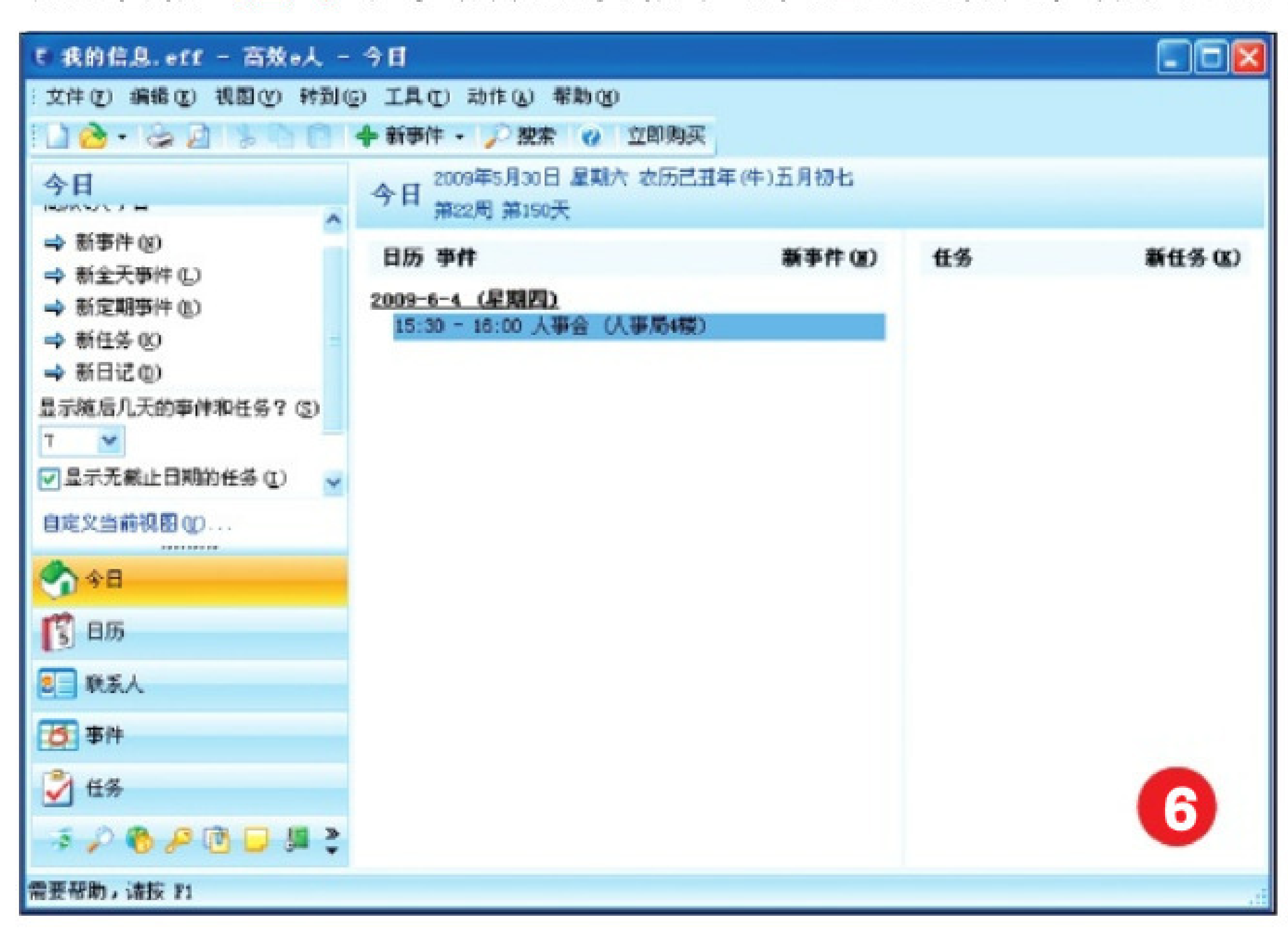
优点： 软件操作简单、直观，程序本身增加了很多附加功能，并且各项功能能智能衔接。

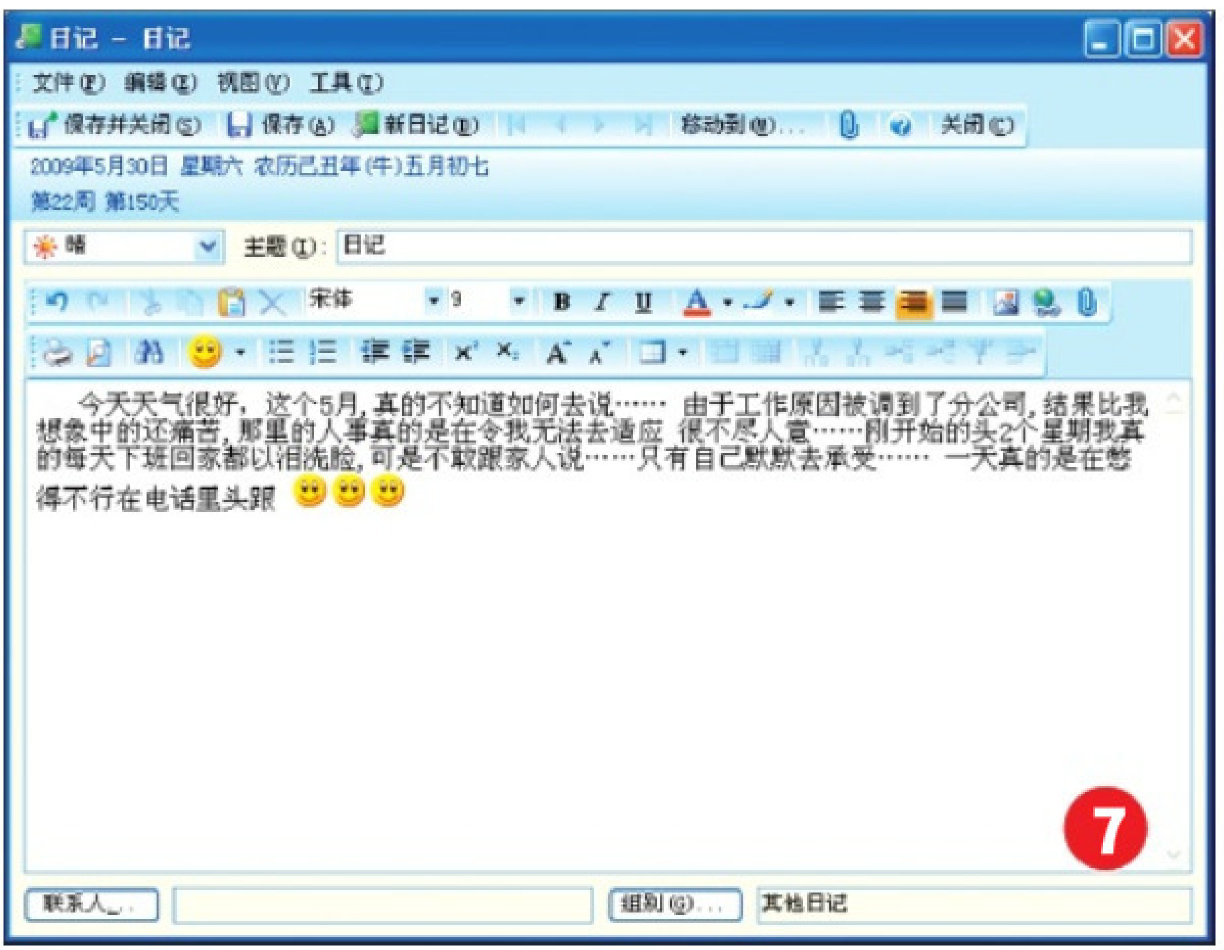
缺点： 共享软件，只有付费后才能正常使用，程序没有集成电子邮件模块，给一些经常收发电子邮件的用户带来不便。

与前者相比，“高效e人”（下载：http://www.skycn.com/soft/37906.html）除提供联系人、事件、日记、备忘录、任务等PIM工具的常规项目外，程序还提供了日记、网址收藏、桌面便笺等实用组件，给用户管理和维护平日的个人信息提供了方便。

1.快速创建新任务

“高效e人”在“今天”栏目中除提供查看最近7天所有工作任务和待办事宜功能外，还提供了一个“高效e人今日”功能窗格（图6），在该功能窗格中可快速创建特定任务，如新事件、新全天事件、新定期事件、新任务、新日记。





2.通过日记写下心情

在“高效e人”中程序提供了一个日记功能，可在处理各项工作后写下自己的心情。

进入到日记栏目中，单击工具栏中的“新建日记”按钮，打开一个写日记窗口，该窗口类似于Outlook的写邮件窗口，在此可选择好天气情况，输入日记主题和日记正文即可。输入后单击“保存”按钮，即可将日记保存下来（如图7）。

3.方便的桌面便笺

“高效e人”提供了很多实用的信息管理组件，但用户在操作时如果将重要或不重要的信息一一输入到程序中势必显得有些麻烦，但对于临时需要完成的一些事件又担心会忘记，只好使用笔记本将其记录下来。“高效e人”想人所想，程序嵌入了一个桌面便笺功能，这个小工具非常实用，可将临时要完成的任务通过桌面便笺贴到桌面上，既直观又方便。使用时在程序单击“桌面便笺”，随后单击工具栏中的“新桌面便笺”按钮，打开便笺输出窗口（图8），即可在此输入信息了。创建后单击“保存关闭”按钮后，即可看到一个小便笺显示到系统桌面上了（图9）。

按照上面的方法可在桌面上添加多个便笺，如果某个便笺已过期，可在该便笺上单击右键选择“删除”命令，即可将该便笺删除。

4.网址收藏夹

为了方便用户收藏自己经常查看的网址时，“高效e人”提供了“网址收藏夹”功能，通过这个功能可将自己需要的网址进行收藏。在该收藏夹中可对收藏的网址进行分类保存，方便用户以后查找。有需要时，在收藏夹的网址列表中右键单击该网址，在弹出的右键菜单中选择“浏览网页”命令，即可使用系统默认的浏览器打开该网址。

“高效e人”作为商业软件确实提供了很多辅助功能，不过笔者试用发现，网址收藏夹并没有提供网址拖曳和批量收藏功能，收藏网址需一一进行输入，操作起来确实不太方便。此外“高效e人”没有提供电子邮件管理功能，给用户的管理带来不便。

三、WinPIM（友情强档）

优点： 界面简洁、支持多用户、附加多项功能，并智能衔接，让操作更方便。
缺点： 很多附件功能都需另外支付费用才能使用。

WinPI（下载：http://www.skycn.com/soft/4042.html）M是一款国产的老牌PIM软件，该软件至今已经历了10个版本。程序支持多用户，一个软件多人同时使用，并能保障个人信息不会被泄露。程序内置了强大的个人信息管理功能，无论是保存、查询、处理通讯录等联系人信息，还是管理个人日记、日程安排、任务、备忘录及电子邮件处理，WinPIM都提供了智能化操作，让用户非常容易上手。



1.简洁的界面

与前两款软件相比，WinPIM的界面相对简洁很多，程序以图标形式将联系人、日历、任务、日记、备忘录、电子邮件等六大功能模块显示在左下方工具栏中，只需单击相应的图标即可切换到该功能界面中（图10）。

WinPIM将多个管理模块进行智能合并，如程序将“今日”合并到“日历”项中，这样在日历项中可方便查看最近几天所有的工作任务和电子邮件等信息，方便用户的操作。



2.方便的信息查询

WinPIM为了方便用户平日的办公，在备忘录项中为用户提供“信息速查”子项目，并为用户收集了许多实用的信息（图11），如邮政区号、世界城市、度量衡等，用户能快速、方便地查找自己需要的信息。

3.局域网内共享数据

在网络化日益发展的今天，个人信息维护也需要网络化管理，WinPIM为用户提供一个简便快捷低成本的网络共享方案，随时随地访问WinPIM账户中的联系人、日历、日记、任务和备忘录信息，并与工作组用户共享信息。

在局域网内进行用户信息共享，最简便的方法是将该用户数据库所在的文件夹设置为共享，这样该用户在局域网的其他电脑上使用WinPIM软件打开共享文件夹并导入该数据文件，随后以该用户的身份登录即可实现数据共享。

此外，还可使用WinPIM数据服务器实现数据共享，这样不仅可在局域网共享数据，还可通过Internet访问共享数据，不过使用这种方法需要购买一个WinPIM.NET软件才能实现。

提示： *在WinPIM还提供了多种数据同步方式，如Pocket PC数据同步、iPhone/iPod Touch数据同步、Outlook的数据同步、Palm数据同步，可通过“工具”→“附件”来使用这些同步方式，不过这些同步方式都需要另外付费才能使用。*

WinPIM功能确实强大，不过一些附加的功能都需付费才能使用，这一点让很多用户望而却步。反过来思考如果没有这些附加功能，该程序只是一个超简单的PIM软件，和免费的EssentialPIM没有太大差别。

四、E-PlatForm

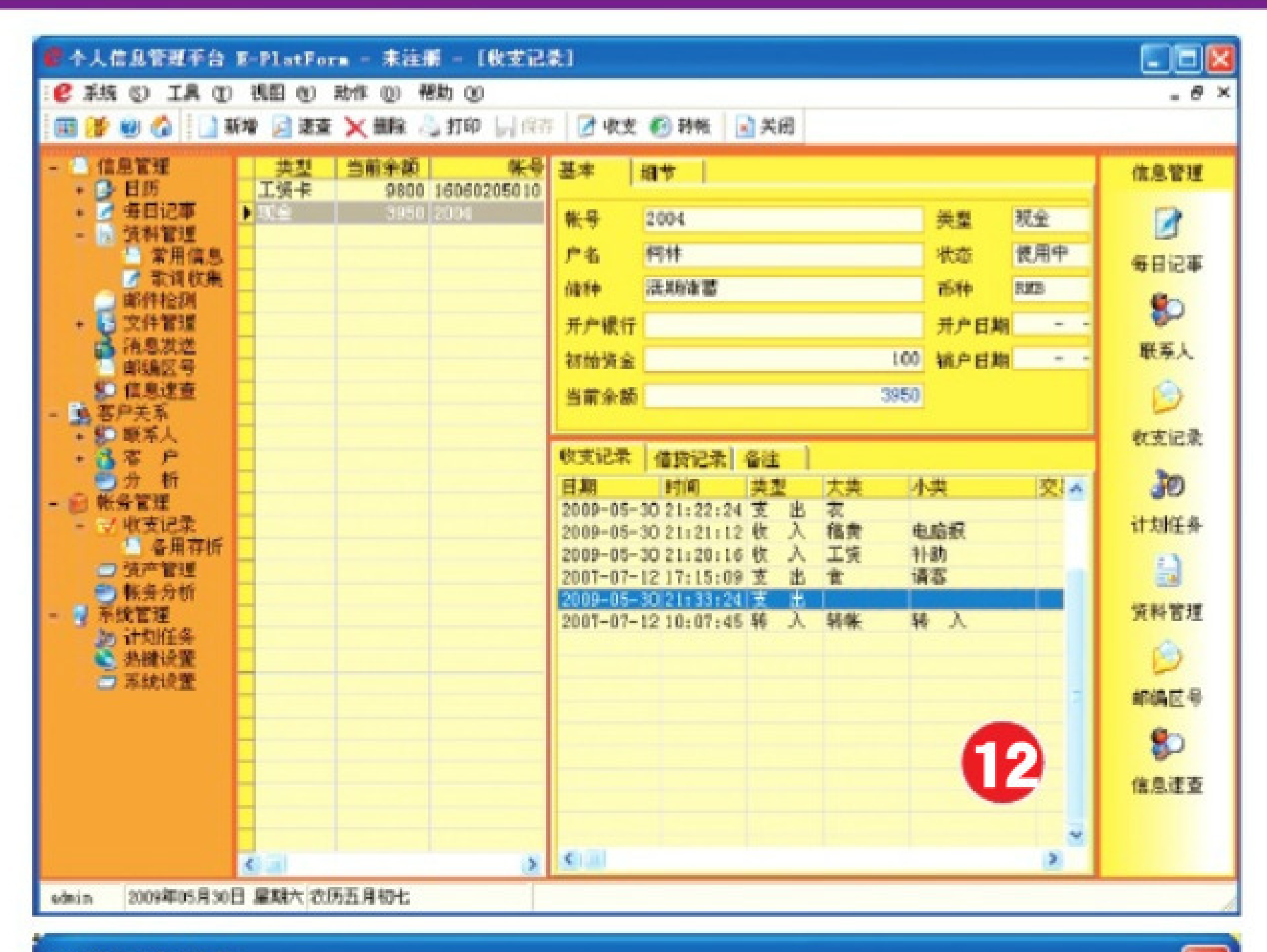
优点： 界面简洁、操作简便、附加多项实用功能。
缺点： 很多附件功能都需另外支付费用才能使用。

E-PlatForm（下载：http://www.skycn.com/soft/11315.html）工具最大的亮点就是程序将客户关系管理、个人财产管理、每日记事、文件管理、消息发送等常用个人信息管理集成在软件中，再配上原有的日程安排、联系人、计划任务、邮件检测等功能，让程序显得尤为强大，无论是进行每天的日程安排、处理客户及其相关的活动和帐务信息，记录工作日志及日常的收支信息，还是管理个人资产、资料，都非常轻松上手，再配以其特有的强大而简单的分析统计及报表制作和输出能力，E-PlatForm会成为平时个人信息管理的得力助手。

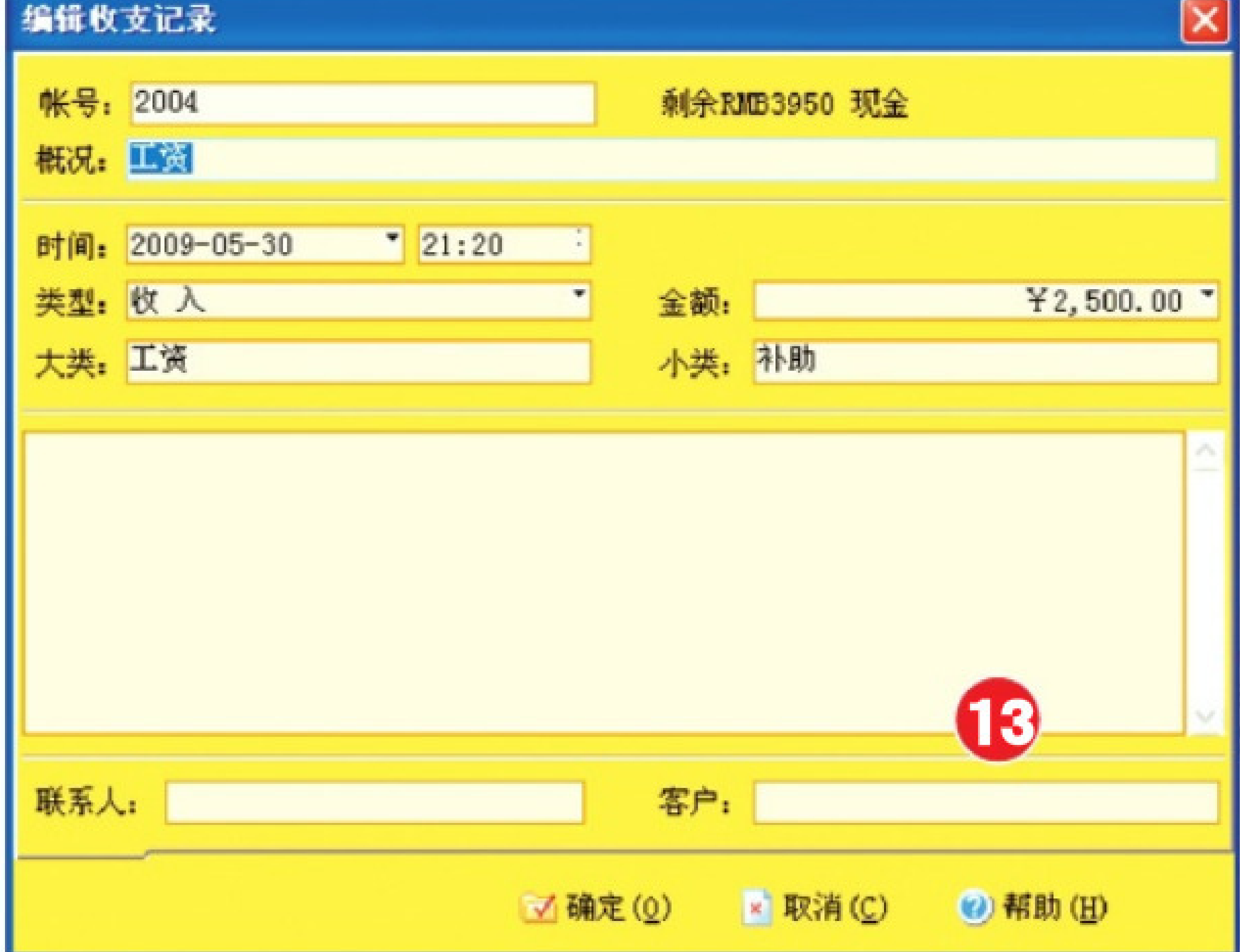
1.个人收支方便记录

该软件最突出的特点就是集成了“个人财产管理”功能，在该功能中可方便地对账户进行管理，并随时了解个人财产的收支情况。

使用账务管理前必须先增加账号信息，账号和在银行的实际账号是对应的。创建账号时，打开“E-PlatForm”程序，进入到“财务管理”→“收支记录”界面，单击工具条的“新增”按钮，然后在右边的输入框中输入相应的内容，输入完毕后，再单击工具条的“保存”按钮（图12）。



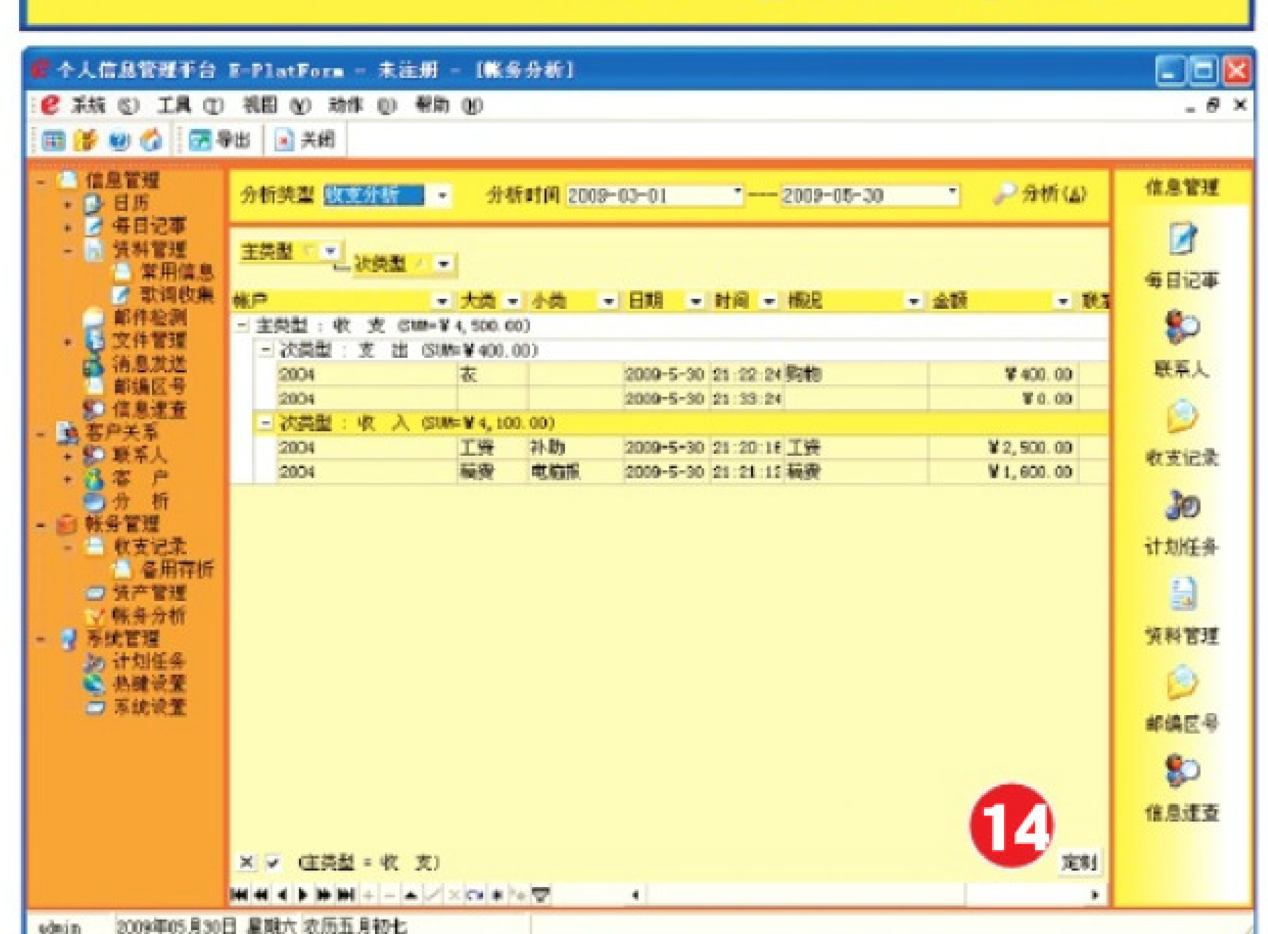
账号创建后，就可增加收支记录、借贷记录等信息了。增加时在收支记录主界面中先选中要操作的账号，然后分别选择“收支记录”页，在下面的列表中单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“添加”命令。在此输入收支的各项信息，如收支概况、发生时间、金额、备注信息等内容（图13）。



以后根据实际的收支情况，对该账户中的金额进行一笔笔记录管理，输入的各项记录将显示在账户列表中。在此程序还提供了账户查询功能，单击工具条的“速查”按钮，在弹出的查找窗口中输入相应的条件后，单击“查找”就可查找自己需要的记录信息。

为了使用户方便地了解自己账户的使用情况，E-PlatForm还提供了一个收支分析功能，用户可非常方便、直观地了解到当前账户的历史信息。

在“财务管理”界面点选“财务分析”，在“分析类型”窗口中选择“收支分析”，选择分析的起止时间后，单击“分析”按钮即可获得选定时间段里发生的收支记录明细（图14）。



在收支记录明细中，如果想看某一维度的信息，则可将该维度的标题拖动至其上的分组栏中。如果需要快速实现本周、上周、本月、上月、本年和上年的数据分析，在“分析”按钮上单击鼠标右键，在弹出菜单中执行相应的菜单命令即可。

2.客户分析，实时了解客户情况

当在联系人或客户中添加了经常联络的用户后，并且在每次创建的事务计划中都添加了参与活动的用户，可通过客户分析了解某些用户的相关活动。使用时在“客户关系”界面中单击“客户分析”，打开“客户分析”界面，在分析类型的联系人、客户或活动选择一个类型，如了解某个活动都有哪些人参与。在此点选“活动”，随后在“主题”项中选择活动主题，此时系统将查询相应的联系人、客户或活动的明细信息。如果需要查看客户或活动的联系人信息，则选中条件栏中的“显示联系人”项即可。此外，E-PlatForm个人信息管理工具还提供了文件管理、资料管理、信息发送等个性功能，也为用户使用提供了方便。

通过试用发现，程序提供的功能多，界面感觉凌乱，操作有些麻烦，不太适合初学者使用。不过程序集成了“财务管理”功能，确实给用户进行财务管理提供了方便。

以上是为大家推荐的几款功能强大的PIM工具，现在你是否对PIM软件有了进一步了解？其实在网络中PIM工具林林总总，功能都略有不同，希望大家从自身需要出发，选择一款适合自己的个人信息管理工具。

最近又有几起知名软件乱来折腾人民大众的事情，DNS什么的听起来就咋舌，不过，放在中国的个人软件环境下，这些事总显得有些司空见惯：先做坏软件再做富软件，做了富软件再慢慢改成好软件。不过变来变去，中间受苦的总是用户。但我也一直在想，为什么厂商不讲信用，我们就一定要跟着他们也不讲信用呢？如果觉得不好，大家都一气之下不去用，那岂不是痛痛快快闹个干净？终究是因为我们没有什么长期的信用意识了，他们也乐得个恶人相争，只比谁更恶。我个人一直秉着这样的使用策略对待软件的使用，但自己也很清楚：那是因为我总有其他选择。不过好在我也正推荐软件，期望这也能增加一些别的选择。

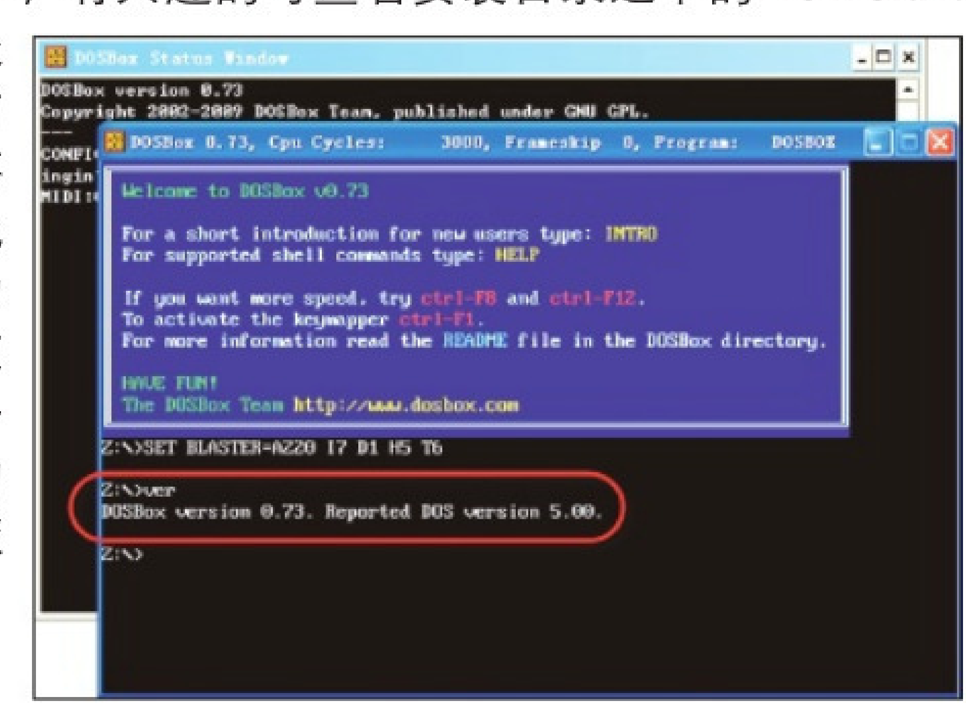
■北京 淮阳客

精益求精——DOS Box 0.73

□大小：1.39MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/42381.htm

众所周知，时下要执行DOS游戏，最好的工具就是用DOS Box模拟器，不过距2007年8月份上一版的DOS Box 0.72发布已有两年沉寂时间。虽然绝大部分DOS游戏已可顺利执行，但难得的是其作者仍孜孜不倦追求完美，近日最新版的0.73已与用户们见面，让我们来看一下该版的主要更新：增加了两个模拟核心OPL2和OPL3，可更好地模拟一些游戏（例如“仙剑”DOS版是用就的OPL核心）；增加了更多的显卡支持，例如模拟EGA、增加特别的VGA机器模式，从机器模式上支持S3、Paradise、Tseng等旧显卡；对Vista和Mac OS X的支持都进行了改进，修正了很多兼容性问题；此外，对于DOS下的EMS（扩展内存）、XMS（扩充内存）的模拟做出大量改进；在CD-ROM的检测方面，该版也作出了不少修正。更多的修正这里不再一一列举，有兴趣的可查看安装目录之下的News.txt文档。据官方的介绍，在众多修正之外，本版的速度有了小幅度的提高，但更重要的是稳定性大大增强，因此对DOS游戏模拟感兴趣的朋友，一定不要放过这次更新。最后，笔者也测试了一下旧版D.O.G.（DOS Box的图形界面配置程序）对新版的支持，发现功能均正常，但版本检测时会检测不到，此时手工填入必要信息即可。



截图也有趣——PtrScr 1.40

□大小：1.46MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/86134.htm

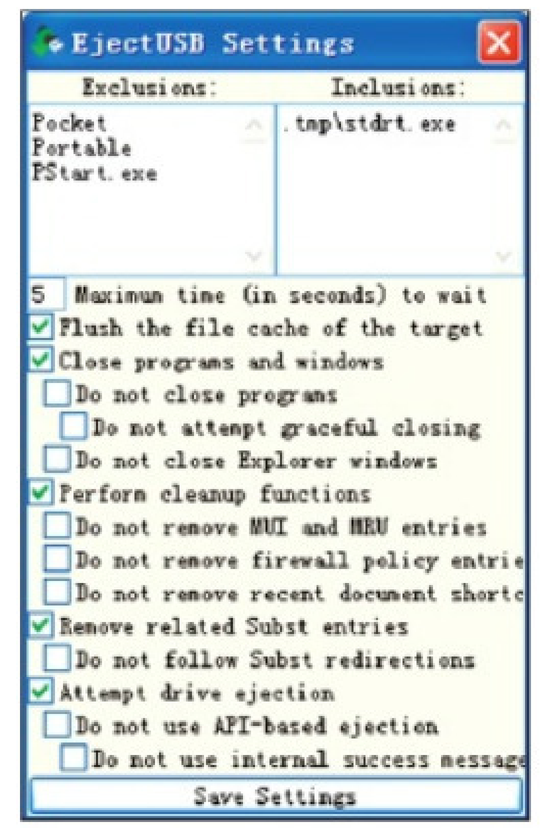
一款用起来颇有些趣味的截图软件。与同类软件一样，它支持全屏截图（按下截图键后左击或空格键）、窗口截图（Alt+PrintScreen）及不规则区域截图（按下截图键后使用鼠标左键画出边界），并且在截图中还可右键添加注释线。不过在完成截图步骤后，这款软件的趣味性就体现出来了：所截图片会缩小为一个“波光荡漾”的小区域，在屏幕的一边慢慢晃动。此时，你既可在跳出的程序主界面上为图片添加标题和注释（遗憾的是不支持中文），也可将其存到桌面、剪贴板上、其他文件夹或通过邮箱发送，还可直接用看图软件“查看”或调用系统的“画图”程序来编辑图片（软件没有图片编辑模块，不过执行速度相应也更快）。更有趣的是，你也可直接将“晃动”着的区域直接“拖拽”到桌面到资源管理器的某文件夹之下，这样截图即可直接保存为文件。其他能接受拖拽图片的程序也可如此操作，例如拖动到Photoshop界面即可直接编辑。

办公文档沟通无碍——OffiSync Beta

□大小：459kB（见后注） □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://s3.amazonaws.com/Offisync/setup.exe

相信我们的读者中，一定有不少已在用Google Docs在线编辑自己的Office文档。Google的这套组件可直接打开MS Office的文档，不过反过来，用MS Office能不能打开Google Docs所存储的文档呢？答案是肯定的，那就是安装这款Office插件。插件安装之后，在MS Office的Word、PowerPoint、Excel组件中，将会出现“OffiSync(Beta)”菜单，及相应的工具栏（若是Office 2007则会以Ribbon面板出现），用它们即可顺利操作你Google账号之下存储的办公文档。初次使用时需要正确输入你的Google账号，之后将其记忆即可。插件连接Google Docs服务器之后，将列出账号之下所存储的对应文档（Word中只会打开Google文档，而不会出现Google表格）。之后像普通文档一样编辑即可，若选择保存，插件则会自动向Google服务器发送同步申请——一切都非常方便。最后注意这里给出的下载地址只是一个前导安装程序，安装时它还会自动联网下载正式的安装程序（主要是根据你的MS Office版本选择不同安装包）。



U盘移除不费心——EjectUSB 1.5

□大小：258kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.pocketappreview.com/main/item/ejectusb

大家都知道U盘等USB存储设备在拔出之前，最好能点击系统托盘处的相应图标并安全删除，这样可避免其上正在读写的数据丢失。不过，如果你像笔者一样，随身带了一个装有各种小软件、力图做到“应用环境随身带”的U盘，那么在关闭之前往往还需做一系列关闭窗口的动作，否则系统可能将提示“现在无法停止某某设备，请稍候再停止该设备”。而这款软件则提供了一个在此情况下“偷懒”的好方法：只要事先将本程序解压到USB存储设备中，待到要将其拔出时，只要执行一下该软件，它将快速关闭一切从该设备上启动的程序或Windows Explorer窗口（速度非常快），5秒钟之后（默认时间，可自行修改）它将尝试把该设备安全删除。除了关闭窗口，它可还清除文件缓存、清除与USB设备相关的最近使用列表记录，当然，如果你不希望这样做，都可在软件设置中修改（只要执行同目录下的Setting.bat即可打开设置窗口）。另外，这款软件还支持命令行，并可调用其他第三方工具，如果你觉得它的关闭功能并不完善（例如不能解锁正在使用某USB资源的程序句柄），那么还可按“EjectUSB.txt”文档中“External Utility Support”部分的说明，在拔出之前调用第三方解锁工具，这里不再详述具体方法。

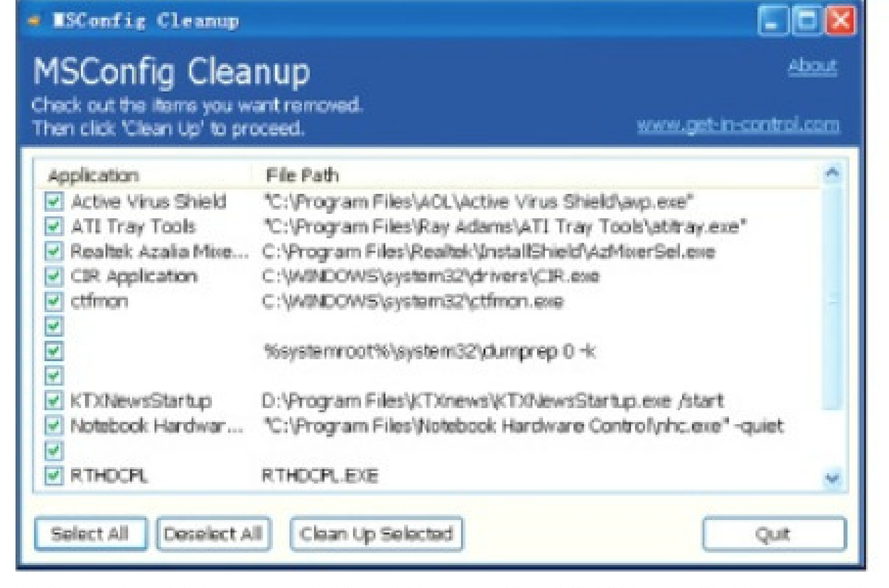
行为监测防威胁——ThreatFire 4.5.0.14

□大小：8.18MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/34920.html



一款主动防御类的安全软件，原为Novatix Cyberhawk，被PC Tools公司收购后更名为ThreatFire。所谓“主动防御”，指的是不依赖于特征码，而是基于行为来检测各种来自病毒、蠕虫、木马、间谍软件、广告软件、按键记录器的威胁，其最大的优点是可检测未知的不安全因素——由于不需要更新病毒库，所以就不存在新病毒出现之后的技术识别“空档期”（又称这种情况下的攻击为“0-Day攻击”），此外，由于是监视行为，就可避免日常扫描所引起的资源占用。ThreatFire具有一项专利性质的行为监控技术，使得它在行为监视方面的能力更比同类软件胜出一筹，同时它还能通过识别恶意行为严密防止恶意软件安装，使用起来更加放心。不过尽管如此，软件作者还是推荐不要排除其他安全类软件，应当与传统的特征库识别类安全软件一同使用，相互弥补——从技术底层来讲，二者正好相互补充同时也互不干涉，因此完全可协同使用。



无用启动项清理——MSConfig Cleanup 1.5

□大小：679kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.newhua.com/soft/42011.htm

相信很多人看完这段介绍后，都会觉得这个软件实为“鸡肋”，甚至连鸡肋都称不上！不过，笔者还是相信有“洁癖”读者的存在……很多人都用过系统自带的“MSConfig”组件（即“系统配置实用程序”，开始菜单→执行，输入“msconfig”并回车即可打开），该组件可用于取消你不想自启动的项目，是最简单有效的系统维护工具之一。但是它却有一个“最大”的缺点，就是被取消自启动的项目仍旧会保留在列表中，无法删除；而偏偏有些程序又会反复把自己加入启动列表，如果你也反复跟它“搏斗”，那么最后就会留下一溜它的“尸体”。有“洁癖”的用户一定对此难以忍受，若自己又不会在注册表中删除保留项，那么这款软件就是最好的帮手！它的功能就是专门列出那些在MSConfig启动列表中，但又未被勾选上的项目，然后由你决定是否删除，如果你早已对它们“恨之入骨”，就赶紧来用一下吧！（最后不得不提，上文下载页面中的介绍全是胡说，它压根不能清理已自启动的项目。）

打字更爽更快——谷歌拼音输入法2.0正式版

□大小：9.55MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.google.com/ime/pinyin

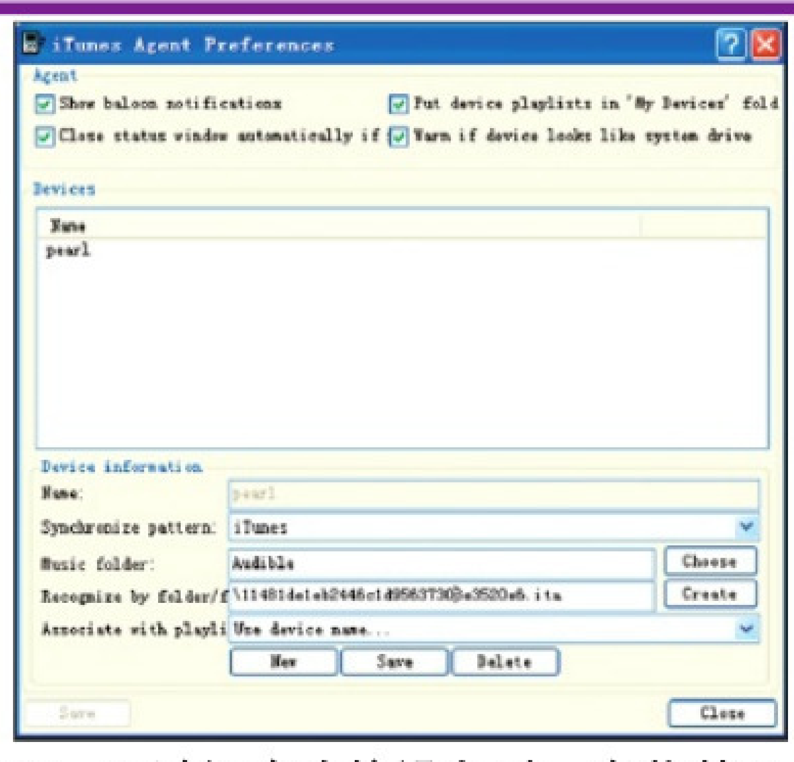


日前谷歌发布了拼音输入法2.0的正式版，该版本改进了自去年底测试版以来的诸多兼容性问题，使用流畅且稳定。该拼音输入法一直拥有智能组句（长句短句智能识别，选词准确率较高）、流行词汇、网络同步（将个人习惯与个人字典同步到自己的Google账号）、一键搜索（拼写输入时可直接将输入内容作为关键词进行搜索）、英文提示（按V进入英文输入模式后，输入法根据输入的前几个字母提示可能要输入的单词）等特色功能。而此次2.0的更新更是增加了输入习惯词典（主动下载最符合用户习惯的语言模型，不同语言风格的用户各得其所）、内嵌编辑模式（当前输入的内容预览将会与上下文所使用的格式一样，例如在Word中预览文字将直接应用当前字体）、仪表显示（以仪表盘显示输入文字量、速度及准确率等参数，让输入变得更有趣）。在最新的正式版中，还增加了常用设置向导，以步进式的方法引导使用者快速上手。

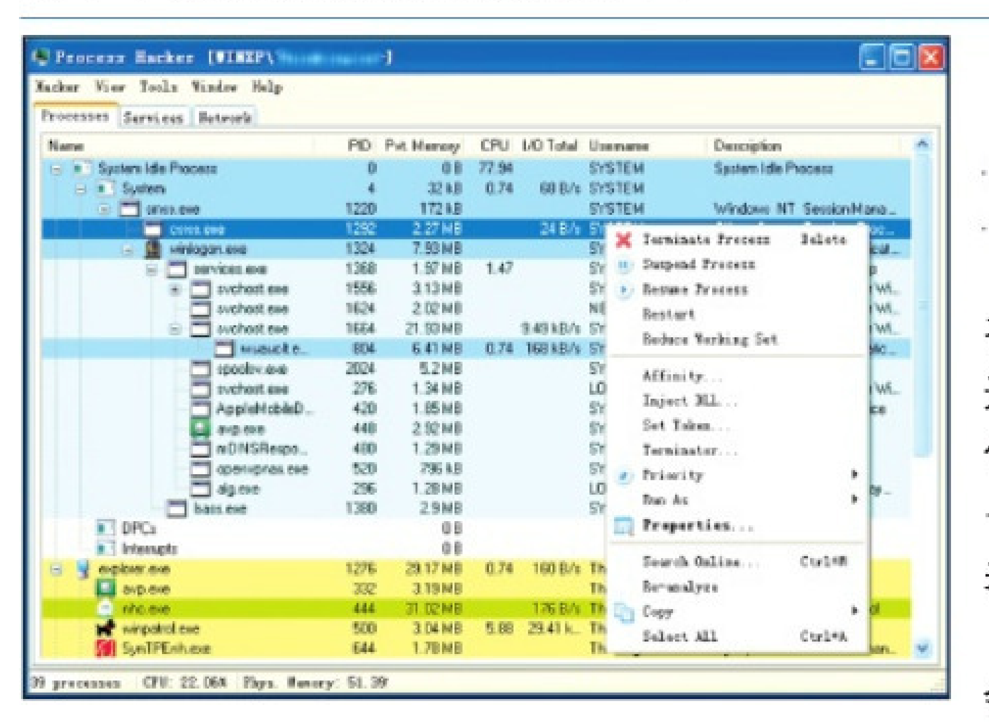
普通MP3也能用iTunes——iTunes Agent 1.3.1

□大小：334kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/38544.html



众所周知，苹果的iTunes播放器有一些不错的便携音乐管理功能，如果手上有一台iPod，使用iTunes将可方便地将音乐同步到其上。具体来讲，在iTunes中，只要往iPod上拖放一个播放列表，就能将该列表中的音乐实体也完成同步，而iTunes的播放列表功能一向不弱，当你想向iPod中同步类似于“媒体库中最近一个月添加的、评分4星以上的歌曲”就会变得非常简单。不过该功能却只限于苹果自己的音乐播放器，你拿着自己的普通MP3是不是有些兴叹？没有关系，只要安装这款软件，你就可把普通MP3当成iPod来使用！它实际上会将你添加的任意存储设备模拟为iTunes能识别的iPod设备，从而在iTunes顺利操作。当需要同步时，只要在程序系统托盘处的图标上右击，再选择“Synchronize devices”便可。不过初次连接设备时一定将其正确添加到程序的设备列表中，你需要进入程序的“Preferences”对话框，新增一个新的“Device”，填写名称、选择目标文件夹（Music folder）、再选择设备标志文件的位置（Recognize by folder/file，放在你的存储设备根目录就好），最后设定同步方式即可。



进程巧管理——Process Hacker 1.3.8.0

□大小：992kB □授权：免费 □语言：英文

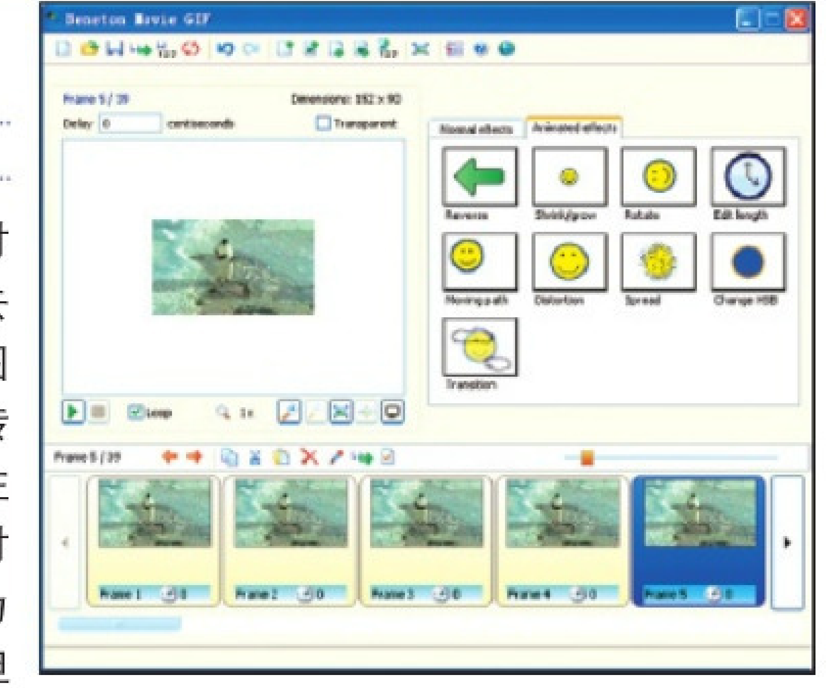
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43430.html

一款管理Windows进程、服务及网络连接的好工具。主程序执行后，在“Processes”选项页下可看到树形排列的进程树，由此可轻松判断各进程之间的从属关系；而各进程不同的背景颜色则表示其不同的属性，例如浅蓝色为服务进程、草绿色为.Net进程（可在软件的“Options”→“Highlighting”中查看）。不过更有用的功能是右键菜单及双击列表项的详细信息。通过右键菜单，用户除了中断进程外，还可临时挂起（Suspend，相当于暂停）和继续某进程，在某些特殊情形下该功能可能会更实用；如果你深谙系列进程管理之道，还可利用右键菜单向某进程注入（Inject）DLL文件，亦可设定进程与多核CPU的执行关系。而如果双击进程列表项，将可进一步查看该进程的内存、执行模块、线程、CPU占用及磁盘读写（时间、次数、读写字节）等统计数据，有助你进一步弄清事实。另外，软件的“Services”选项页下，并非只列出了系列服务项，还列出了所有内核驱动；“Network”选项页下，则可实现TCP、UDP网络连接监视，各连接的字节传输情形一目了然。

GIF动画好帮手——Beneton Movie GIF 1.1.2

□大小：5.08MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/37838.html



功能非常齐全的GIF编辑工具。它可让你插入、移动、删除动画帧，也可对单帧或多帧图片进行编辑，使图片翻转、旋转、上色、像素化、反色、模糊、去色或进行边缘颜色加强等（不过由于没有画笔、文字工具等，因此只能在原有图片上施加效果）。除了这些静态效果外，软件还安排了很多动态效果，例如倒转动画、缩小/扩张、动态旋转、按路径移动、扭曲、消散、透明度动态改变等，注意这些效果默认是针对整个动画施行，但你也可在选择效果后输入起始帧，只对局部施行效果。最后，如果你想将GIF文档转存为一组静态图片，或将其保存为AVI等动画格式，亦可用该软件实现。最后提醒一下：软件安装时有插件可选，但该步骤酷似普通的同意协议步骤，加之提示信息为英文，因此不想安装的话一定要注意放慢速度看清后再操作。



音频文件总管——MediaMonkey 3.1.0

□大小：10.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/21019.htm

一款界面靓丽、功能丰富的音频文件管理软件，集音乐管理、播放、转换、TAG标签编辑于一体，如果厌倦了系统自带的Windows Media Player，或期待更多功能，它就是一个很不错的选择。这款软件可自动扫描你所指定的音乐文件夹，将音乐按磁盘位置、艺术家、专辑、种类、年代、用户评分等属性分门别类，使用时只要在左侧树形界目录中寻找即可。树形目录中还包括“我的电脑”，寻找音乐更方便。同时你还可于右上角搜索框键入关键字搜索自己想找的音乐，最新的搜索结果也会保存在左侧树形目录中。在播放音乐时，可将整个界面缩为更简洁的播放模式，播放时可随时评分，亦可将你所喜欢的播放列表加入到上述树形目录，此外，音乐播放还支持Winamp的绝大多数音效插件。在转换方面，这款软件支持MP3、WMA、OGG、WAV等格式之间的互转，同时可烧录音乐CD，亦可抓取CD音轨，常用功能基本覆盖，用起来很省心。



宝刀未老——Foxmail 6.5

□版本：6.5（Build 020） □大小：6.06MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://fox.foxmail.com.cn
□下载注册：http://fox.foxmail.com.cn

说明：老牌的邮件客户端程序Foxmail近日发布了6.5正式版。该版本保持了前续版本轻便快捷的特点，还增加了许多新的实用功能。最大的改进是全面支持IMAP账户的管理，并且完善了对Hotmail等Web邮箱的支持，不仅可用Pop3收取邮件，还可对其Web页面的文件夹进行管理。此外，该版本加入了待办事项功能，并可对重要事项设置提醒，针对Outlook中便利的会议请求，6.5版中也加入了会议请求撰写功能，并与Outlook兼容。其他新增功能，例如附件管理、邮件档案、搜索文件夹、文件中转站（通过QQ邮箱等在不同电脑间转移超大文件）、类似QQ2009的换肤功能，均使其人性化程度大大增强。



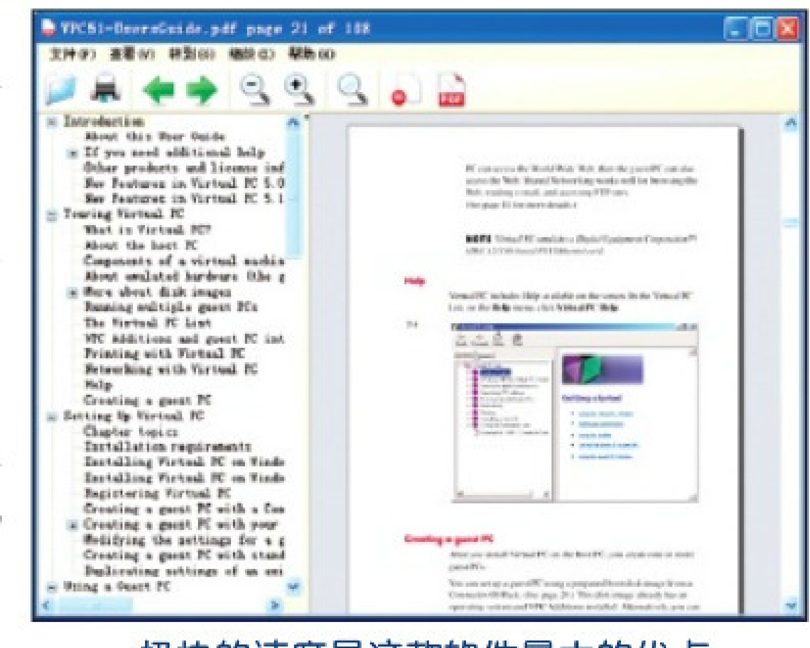
最新版本依旧走的是轻爽快捷的路线

点评：相比于Outlook，Foxmail近些年来进步缓慢，不过非常不错的口碑，及轻便爽快的使用界面，相信仍能吸引一大批用户。本版"文件中转站"功能值得注意，这是Foxmail被腾讯收购后，所添加的QQ邮箱相关功能，估计未来这方面的变动会越来越多。

极速PDF浏览——海海软件PDF阅读器

□版本：1.0.3.0（精简版） □大小：1.79MB □授权：免费软件
□作者：海海软件 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://cn.drm-x.com
□下载注册：http://cn.drm-x.com/海海软件PDF阅读器.aspx

说明：如果你的PDF应用仅限于阅读，而不是还要批注、改字、拷贝，那么这款软件非常值得一试。它的打开速度简直可用"飞速"来形容，从感觉上来讲几乎不存在等待程序载入的时间。并且其所占的系统资源也让人放心：仅1.8MB的安装体积，初始未打开文件时仅4MB左右的内存资源占用，并且任何空闲时间内的CPU占用均为0占用，不像Adobe Reader那样在后台还在做一些操作（例如在线升级等）。不过由于该软件仅有前后移动、放缩等基本浏览功能（程序界面上的"加密"为官方网站增值功能，非软件本身具有），建议最好保留Adobe Reader，以应不时之需。



极快的速度是这款软件最大的优点

点评：抛弃了杂项功能，执行效率果然大大提升，适合于日常阅读使用。

Twitter好助手——TwitterBoy

□版本：1.0.4.0 □大小：42kB □授权：免费软件 □作者：大鱼若智
□平台：Win9X/2000/WinXP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.clie.com.cn/labs/TwitterBoy
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/37433.html

说明：将一时的心情、看法、动态发往各个Twitter（又称微博客）网站，现已成一种风尚。不过Twitter胜在简单，但若是你在多个Twitter网站都拥有账号，同一句话要发上好几次，则未免少了些洒脱的感觉。这款简单的软件就能帮你减少烦恼，只要事先设定各Twitter网站的账号，之后在该软件中一次"发布"，消息即会发往各个账号，如此即能批量更新。目前该软件支持Twitter、饭否、叽歪的、嘀咕及巴布等主流微博。

点评：很有创意的一个软件，每个Twitter账号就是一块社交天地，该软件让你很轻松地维持各处更新，不致因麻烦落下一处。



一处发帖，处处开花

视频播放新选择——影音先锋

□版本：4.0超越版 □大小：10.6MB □授权：免费软件
□作者：先锋软件 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.yyxfplayer.com
□下载注册：http://www.yyxfplayer.com

说明：又一款支持全影音格式的播放器。这款播放器的特色是界面简洁大方，启动迅速，并且操作起来非常方便。这款播放器没有复杂的菜单，只有3个带下拉菜单的大操作按钮，但实际在播放过程中这些基本就已够用。点击"控制面板"按钮，能快速对画面、声音、字幕进行设置，画面设置项中的亮度、对比度、饱和度、色度等调节可实时应用到正在播放的视频上；软件也提供了诸如"标准值、柔和、艳丽"等预设模式，据笔者比较，其标准值下的画面相比一般播放器来说，亮度和对比度均设置稍高，这对大多数影片来说，都会显得更加清晰亮丽。此外，软件还有多种播放模式，例如流畅模式、硬件加速模式等，可根据自己的硬件情况选用。



播放界面简洁、操作简单

点评：界面设计相当人性化的一款播放器，速度与画面效果也不错，值得一用。



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

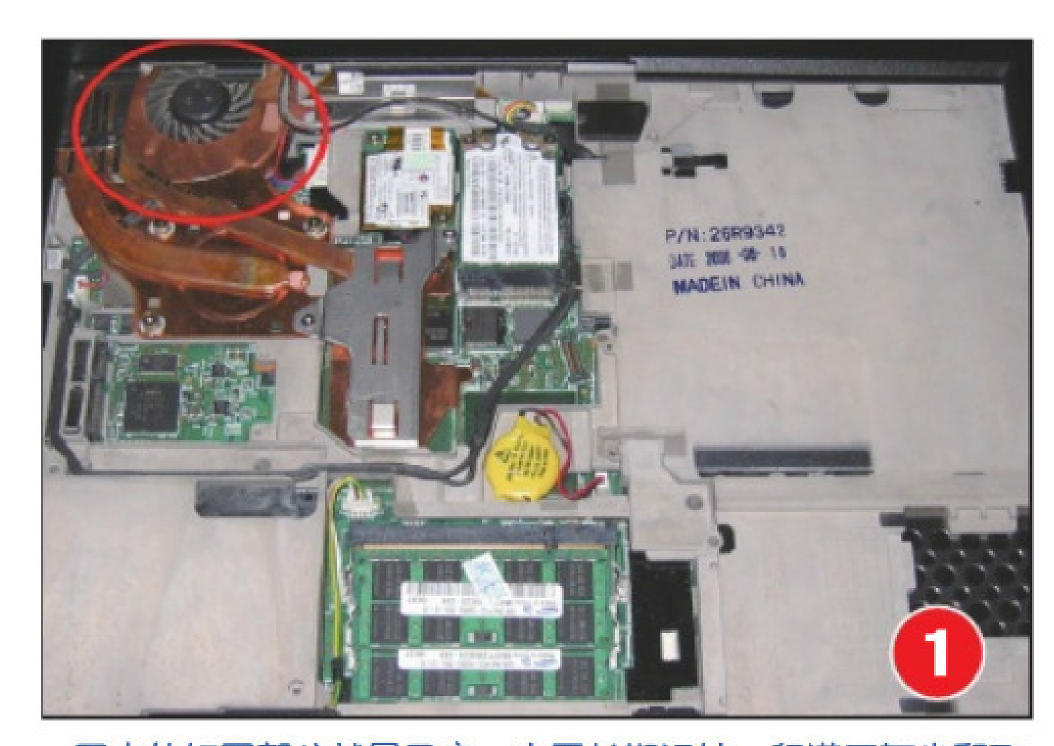
二手ThinkPad笔记本选购指南（四）散热篇

■北京 北四环寻事员

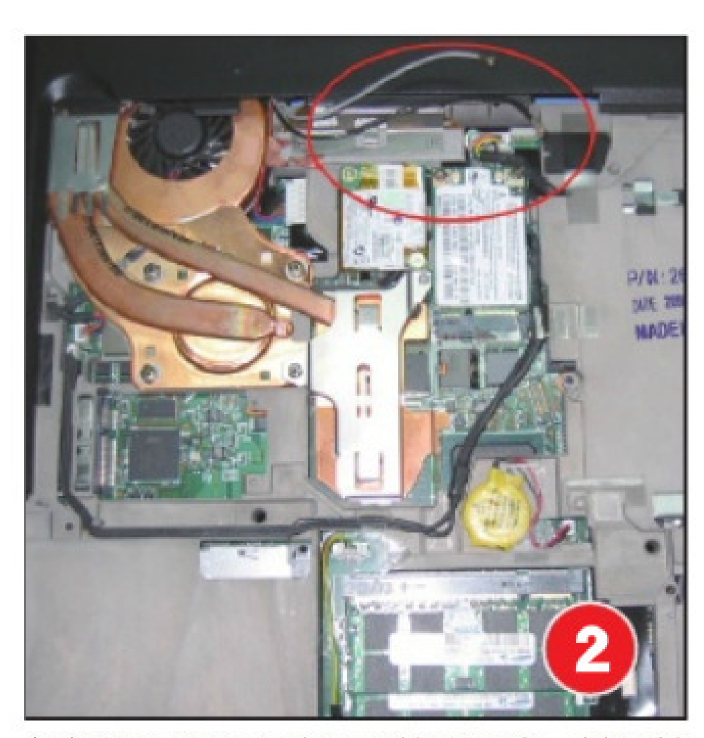
对于挑选二手ThinkPad笔记本的用户来说，笔记本的散热能力是一项重要的衡量指标，由于二手笔记本大多经过长期使用，散热风扇均有不同程度的磨损，在工作时有些还有很明显的噪声。因此，虽然ThinkPad笔记本在散热能力方面有着优势，但用户在选择二手产品的时候，仍然不可掉以轻心。

散热风扇的作用对于集成度很高的笔记本电脑来说毋庸置疑，因此在挑选二手ThinkPad笔记本时，可首先运行一些大型的3D测试软件（如3DMark05、CINEBench），在CPU和显卡经过高强度运算后来测试风扇的散热能力，同时可利用ThinkPad Monitor或EVEREST等软件来查看风扇的实时转速和CPU、GPU的温度状况。在条件允许的状况下，笔者建议先对风扇的灰尘进行简单清理。上期的杂志中已经对如何拆解ThinkPad笔记本电脑进行了介绍，在拆解到可以看到内部结构的时候，就可以用毛刷对风扇进行简单的除尘处理，对于使用超过半年的笔记本电脑，都应该进行此类操作。对于在简单除尘后依然不能奏效的风扇，笔者在此介绍一种比较完整的“风扇加油”的方法（慎重，对于绝大多数风扇来说，拆除后加油并不能解决根本问题，如果方法不当，还可能导致风扇报错或报废）。

以T60为例，在拆开电脑的键盘和掌托后（**详细步骤见上期文章**），可以很清晰地看到左上角的散热风扇部分。



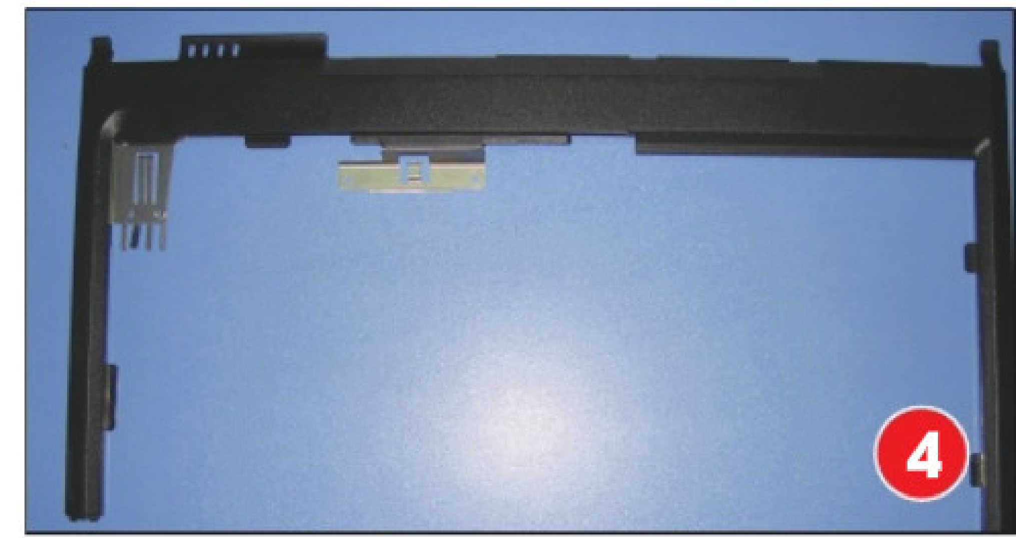
图中的红圈部分就是风扇，由于长期运转，积满了灰尘和飞絮，对散热的影响很大，一般情况下，用毛刷轻轻刷掉灰尘，就可以起到清洁的作用



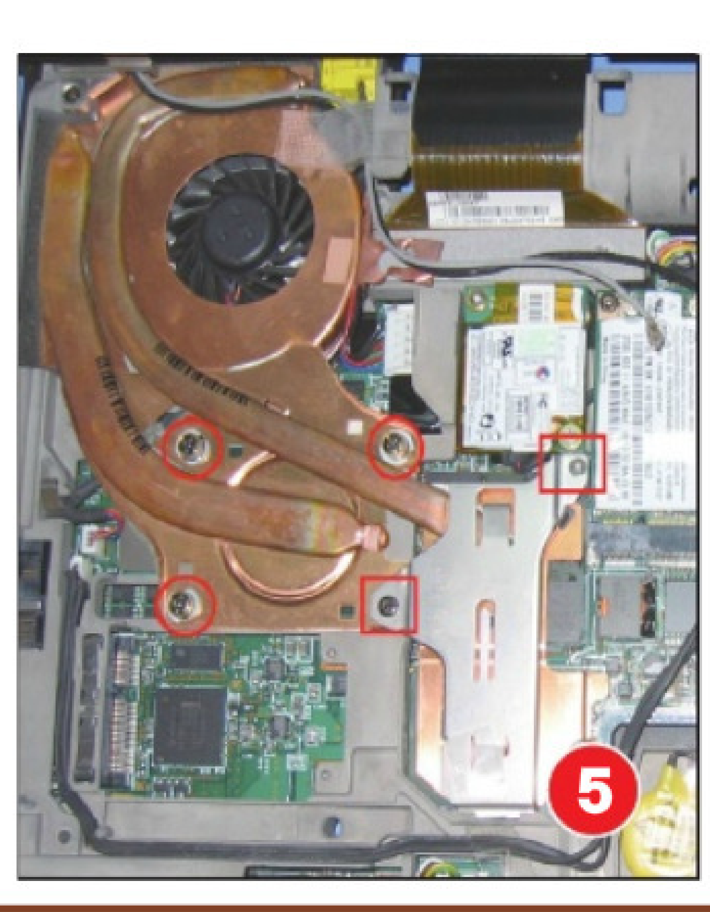
轻轻拔下连接无线网卡的接头线，并将其从固定框上取下



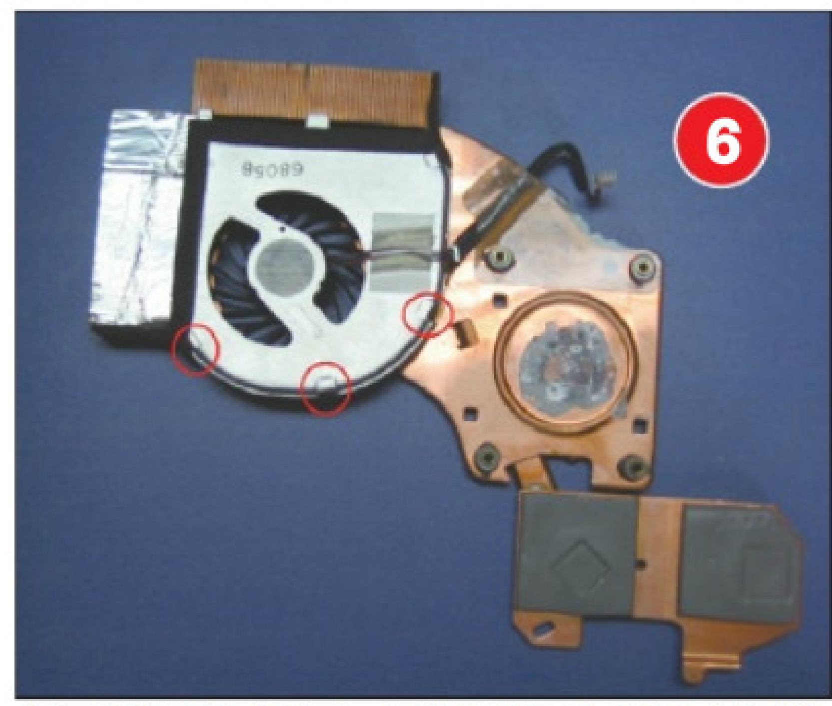
要完整将ThinkPad散热部分整体拆下，则需要将机器外壳的U形框部分拆下，在T60的电脑背面，有4枚螺丝，分别固定屏轴和U形框，在拆除U形框的时候，仅需两边各拆除一枚螺丝即可，千万不要搞错



▲在拆除2枚背面的螺丝后，根据卡扣的方向同时轻轻往内侧用力，将U形框取下，图中就是拆下后的U形框



▶拆下后的U形框后，就可以将散热风扇整体拆下了，此处共需拧下5个螺丝，依次先拧下红色方框内的两枚螺丝后，再拧下红圈中的3枚螺丝即可



拆下的散热风扇背面，可将连接风扇的电源线从卡口处取下，之后将风扇四面的金属固定爪轻轻掰开

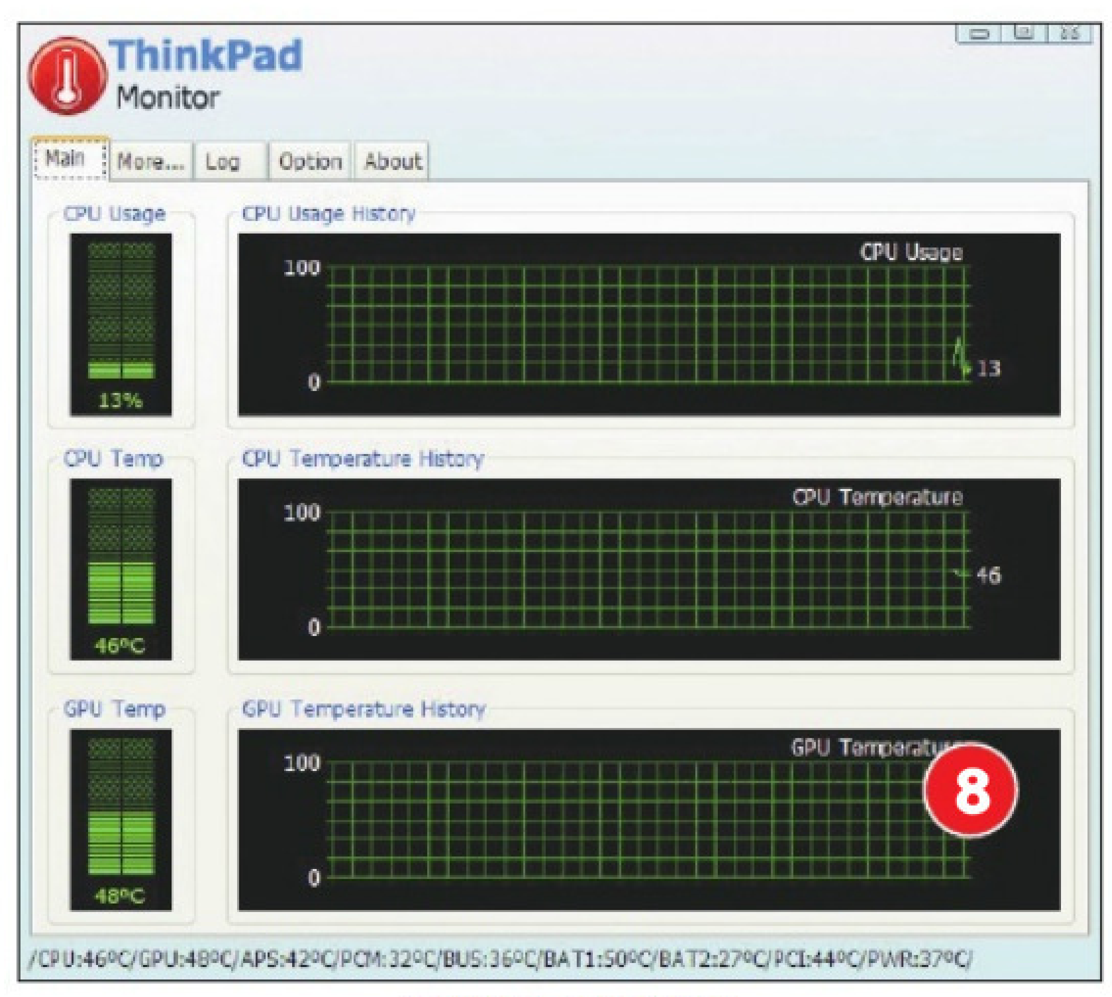
在完成了整个散热部分的拆解、风扇加油之后，可小心地将风扇安装固定好，并恢复机器的原状，再次开机会发现风扇的声音安静了许多，用测试温度的软件测试，CPU/GPU的温度都有所下降。（图8）

消费误区：清理风扇以及加油可根治风扇的噪声问题吗？

ThinkPad的散热组成是由机械和电路两部分组成的，机械部分的磨损理论上来说是不可逆的，但对于使用时间不长的用户来说，简单的清理就可解决散热能力不佳、噪声大的问题。而对于长期使用过的二手笔记本来说，清理风扇和加油效果并不好，因此整体更换是根本的解决方法，一般来说T43～T60的原装全新风扇，价格在250～400元之间。P



这就是整个ThinkPad散热部分的内部结构了，通常，将风扇扇叶及内部灰尘清理干净后，可在图中红圈部分的转轴中小心滴入一点润滑油（有些爱好者滴入的是耐热润滑脂，笔者手头滴入的是汽车上使用的润滑油），注意，不要将润滑油滴到线圈上



ThinkPad Monitor

电骡资源更新早知道

■山东 素数

“电骡”丰富的资源数量和迅捷的更新速度在给我们带来便捷的同时，也造成一些不便，例如在看一些连续剧时，需要经常打开该资源发布的页面查看是否更新，长期如此十分麻烦。而现在通过电骡的收藏提醒功能，以上不足便迎刃而解。

首先进入VeryCD网站注册并登录，在用户中心页面下，将“短消息设置”与“邮件设置”选项开启（图1）。此后，只要将需要长期关注的资源加入收藏（图2），当该资源更新时，登录网站后便会有短消息提醒了（图3）。P







封堵山寨机扣费“后门”

■黑龙江 红色的岸

山寨机低廉的价格和五花八门的功能十分抢眼，但很多无良山寨厂商在其中加入各种收费“后门”偷偷扣费以牟取暴利，由于监管不严等原因，令不明真相的消费者吃足了苦头，不少网友戏称之为“上山费”。其实所谓“后门”，是山寨厂商与一些增值服务提供商勾结，在手机固件中加入了“陷阱”，当用户使用手机时（例如执行游戏或打开某菜单），在不会产生任何收费提示或二次确认的情况下直接订阅相关服务并扣除费用。笔者的山寨机在每次使用“计算器”功能或执行游戏时便会扣除2元，严重影响使用。经过苦苦搜寻，找到如下几种解决方法与大家分享。

一、关闭运营商提供的在线业务功能

由于所有增值服务提供商都是通过“梦网短信”或“联通在信”收取费用，一旦关闭它们，奸商就无法骗走我们的话费了。

1.移动用户：致电10086接通人工台，要求关闭梦网短信业务。

成功关闭后如点了陷阱菜单，会收到如下短信：“尊敬的用户，由于未经您的授权，本次请求未成功，如需使用，请致电10086进行开通，中国移动。”

2.联通用户：编辑短信pbyw至10655132取消联通在信业务。

成功关闭后如点了陷阱菜单，会收到如下短信：“您已申请屏蔽了联通在信业务功能，若恢复业务请发送hfyw到10655132中国联通提示。”

二、利用“双卡双待”躲开陷阱

不少山寨机都有双卡双待功能，而山寨机中的吸费程序往往都是预设为用SIM1卡发送信息，所以我们可使用一张废弃的SIM卡放在SIM1的位置，把自己的卡放在SIM2的位置，同时开启“双模式”。这样一来就算点了陷阱菜单，信息也不会通过自己的卡发出，所以就不会被扣费了。不过这种方法也有不方便的地方，比如在拨打电话时需选择从SIM2拨出。


某“镀金”山寨机

三、“刷机”根除祸害

MTK芯片不能刷机？其实是可以的，不过相对品牌机较麻烦，要承担的风险更大，所以笔者不建议个人尝试。大可在购买山寨机时要求卖家把机器刷为没有后门的，若卖家无法做到，最好不要购买。

最后，如果被山寨机利用“后门”扣费，可以到http://www.315ts.net/投诉，尝试找回已经扣除的话费。P

扭转乾坤文件属性大变身

■重庆 陈佳

大家应该都知道可以通过查看文件属性来获知文件的创建、修改及访问时间等。但在某些时候，文件的属性会涉及到隐私问题，如果不想让别人知道文件真实的属性该怎么办呢？

笔者在网上寻觅一番后，选择了一款小软件——“File Properties Changer”（http://softdl.tech.qq.com/soft/30/fpc_51895.zip），有了它，就可非常轻松地修改文件属性，方法如下：

1.修改单个文件属性

软件默认打开时就是在“File”选项卡里，在“Select Directory”里选择文件所在目录，再在右边的“Select file”选择单个文件。

在“File name”栏里可以修改文件名，“File extions”里可修改文件扩展，“Creations Time”里可修改文件创建时间，“Last Access time”可修改访问时间，“Last Write time”是可修改文件修改时间。在“Files attributes”里可依次修改文件的属性为“只读文件”“压缩文件”“隐藏文件”“系统文件”。如果想要在修改文件属性前备份原文件，请勾选“Back up a file”，否则就不要勾选它。



值得推荐的附加小功能：

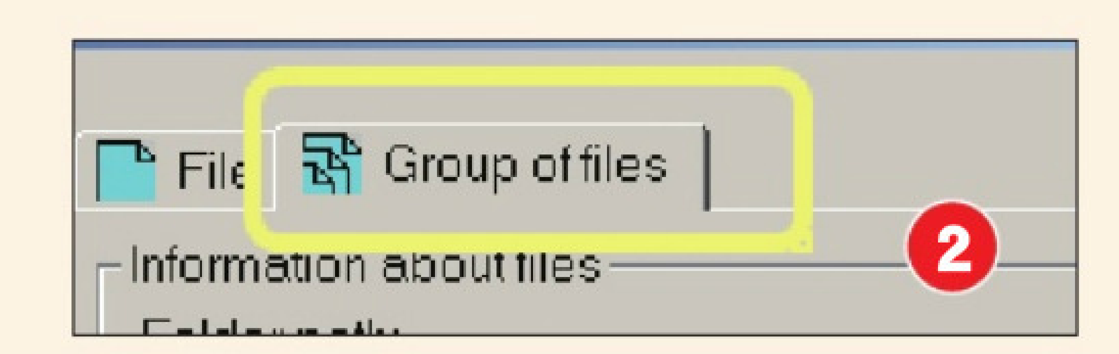
原本使用这个软件，是想修改文件的属性，但是无意中发现它竟然有一个保存文件目录的功能——点击“Save a file list”即可将当前选定目录下的所有文件以清单的形式保存在文本里。我们大可以实施“拿来主义”，将它用来制作文件目录清单，甚至可以用来制作光盘文件目录清单呢！点击“Print a list of files”则可将当前目录文件清单打印出来。

修改之后，千万记得点击“Apply”按钮将属性保存哦，不然就白忙活了。（图1）

2.批量修改文件属性

点击“Group of files”选项卡。（图2）

在“Select director”里选择欲修改文件所在目录。



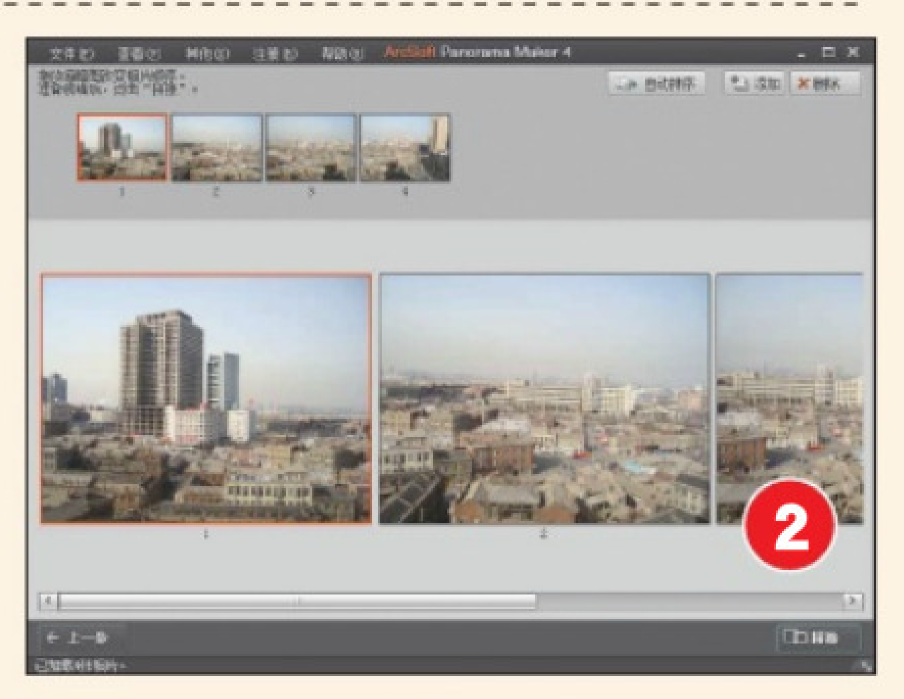
在这里修改文件属性可就不是仅仅针对哪一个文件了，而是整个选定目录下的所有文件，如果有多个文件需要批量修改，则可将它们保存在一个文件夹下统一进行修改。修改方式与前面修改单个文件的方式一样，笔者在此就不再赘述。P

拼图大师帮你接图“天衣无缝”

■辽宁 飒飒

面对美丽的大好河山，照一张全景图是摄影爱好者的宿愿，可照全景图也不是那么容易的，相机镜头再好也无法将整个全景揽入镜头中，难道这是可遇不可求的么？不要担心，拼图大师就可以满足这一心愿（下载地址：http://www.portablesoft.cn/read.php/318.htm），不过事先需要照几张素材照片，素材照片的拍摄是有窍门的，首先将相机调成远景模式（有的相机显示为“风景模式”），然后从左向右依次抓拍，这里需要注意的是：抓拍快门一定要快，从左向右必须水平抓拍，移动相机要匀速进行，一张全景图要拍摄4张以上的素材照片，照片必须在一次移动中完成，做到以上几点后就可将抓拍的照片进行拼接处理了。打开拼图大师（Panorama Maker 4），在左侧的浏览窗口中选择存有素材照片的文件夹，素材照片就会显示在右侧的窗口中，将照片全部选中（图1），一般全景图都是采用横向模式，选择下方的“横向”，点击“下一步”，软件会自动加载照片，在窗口中点击“拼接”（图2），软件会自动分析拼接照片，至此你的这张全景图就隆重出炉了（图3）。可先预览一下，还可通过收缩红色区域来调整全景图的范围。怎么样，这张全景图被拼接得“天衣无缝”吧！







让Word按装订顺序打印文档

■山东 贾培武

打印Word文档时，有时打印出的文稿排放顺序总不是你希望的，该怎么办呢？此时，以下两招或许能帮助打印机自动将打印出的文稿按装订顺序排好。

一、逆序打印

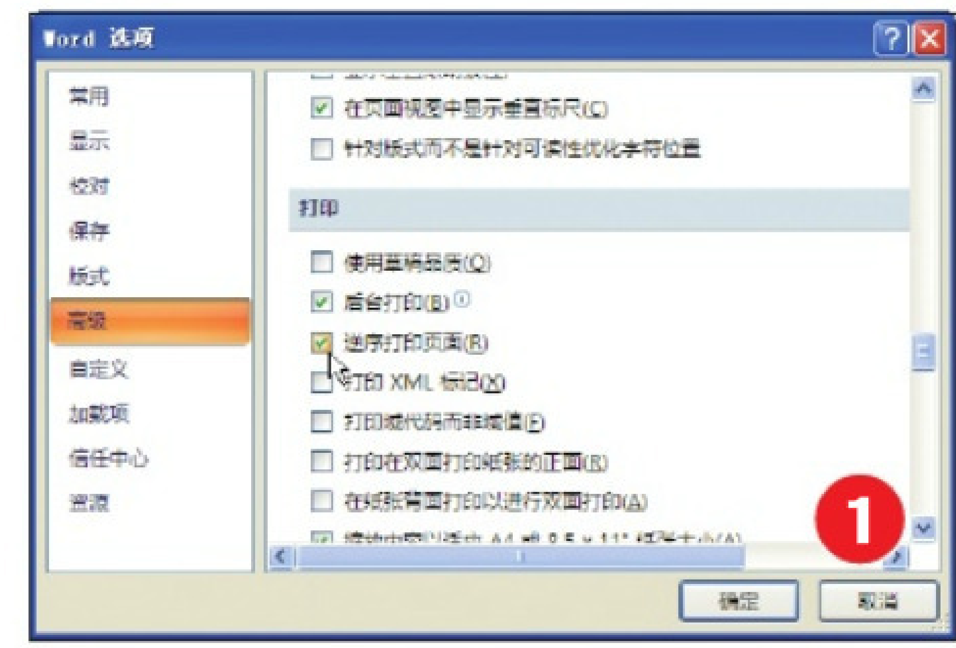
打印文档时，Word默认的打印顺序是从第一页开始到最后一页结束。但对有些打印机而言，这样打印出的文稿恰好与文稿需要的装订顺序相反。这时，你可以设置更改Word的打印顺序：

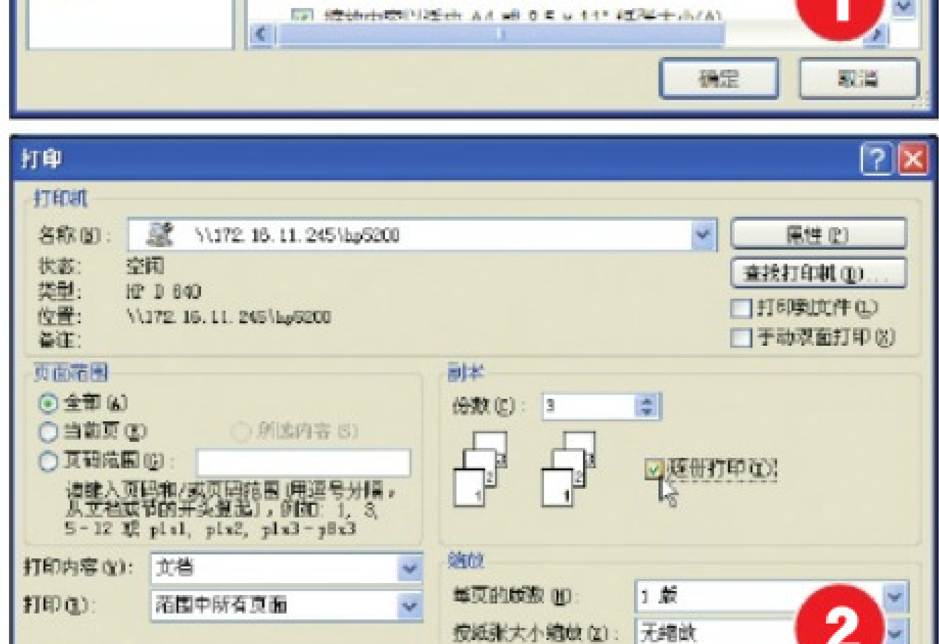
1.单击“Microsoft Office按钮”，再单击“Word选项”。

2.单击“高级”，然后在“打印”标题下，选中“逆序打印页面”复选框（图1）。

3.单击“确定”按钮。

之后，当打印文档时，Word将最先打印文档的最后一页，最后打印文档的第一页。这样，打印出的纸叠正好是按装订的顺序排列。





二、逐份打印

如果某文档需要一次打印几份，怎样让打印出的每份文稿都按照装订的顺序自动排好呢？当然，你可多次发出打印命令。此外也可请“逐份打印”相助，具体操作如下：

1.打开要打印的Word文档。

2.单击“Microsoft Office按钮”，再单击“打印”。

3.在“份数”框中设置好要打印的份数，然后选中“逐份打印”复选框（图2），单击“确定”按钮。

这时，Word不再是第一张打印几份，再打印第二页了，而按装订的顺序从第一页开始打印到最后一页，然后再打印第二份。当然，你可别忘了先要根据所用打印机设置好是逆页序打印还是正页序打印。如此这般，Word就按装订顺序打印文档了，满意吧？

让迅雷也能智能变速

■湖北 尹飞







在使用迅雷时为了达到高速下载，往往带宽被其占尽，在此时看网页、玩网络游戏是十分痛苦的，为了在下载时也能做其他事，不得不将迅雷限速。但为了保障下载的速度，当离开电脑的时候又要把限速关闭，改来改去很麻烦。

其实可使用迅雷“智能限速”功能来保证上网下载两不误，开启这项功能后，不会感到带宽被过分占用。当不浏览网页、打游戏时，迅雷又会占用最大带宽进行全速下载。

有以下3种办法打开“智能限速”功能：

1.点击迅雷界面下方的限速按钮（**图1方框中**），然后选择“智能限速”（**图2**）；

2.在工具→速度模式中选择“智能限速”（**图3**）；

3.在高速下载的情况下，迅雷会自动提示，然后选择“切换至智能限速模式”（**图4**）。



根据迅雷的官方提醒，开启该功能后迅雷下载速度可能有10%左右的下降，同时笔者使用中发现开启这项功能后迅雷下载速度会忽快忽慢不稳定，且在BT或eMule下载模式下效果不明显，但开启后在下载的同时看网页、打游戏就基本上感觉不到“卡”了，大家可以酌情考虑是否使用，另外如果使用“迅雷看看”，最好不要使用这项功能。

备注：只有迅雷5.8.8.652（2008.12.17发布）及更高版本才具有“智能限速”功能，而且早期版本的智能限速功能据说存在Bug，建议升级到最新版本。

淘宝看图购，吸引女孩子们的眼球

■湖北 感恩的心

淘宝最近推出了“淘宝看图购”频道，说具体一点，“看图购”实际上就是一个简洁的商品搜索引擎，只不过里面所有的搜索结果都是以图片为主要呈现方式，另外还具有比价功能，不过目前该站点仅提供女装类宝贝搜索，喜欢穿衣打扮的女性朋友们，淘宝看图购一定会是你的最爱。

一、打开淘宝看图购站点（http://go.taobao.com/），首先将自己要搜索的女装关键词输入到搜索空白框内，单击“搜索”按钮（**图1**）。



二、搜索完成后，所有商品的精美图片都会从左到右依次排开，单击左右两侧的向左或是向右箭头，可以对商品进行翻页，假如看中了某款商品，想在众多卖家中比比价，在图片上直接点击“我要比价”按钮（**图2**）。



三、此时会进入到比价窗口，右方罗列有不同卖家的名称，里面包括卖家信誉、邮费、实际价格等信息，从中切换不同卖家可轻松实现比价的目的。如果嫌目测比价还是麻烦，只需将鼠标指针移动到“默认比价”按钮上，这时会弹出“价格从低到高”“价格从高到低”“信誉从高到低”等3种比较方式，选中一种方式，可更快更准确地找到自己心仪的宝贝。选好之后点击一下“到店铺去购买”按钮（**图3**），进入到商品页面，接下来的操作想必大家都再熟悉不过了吧，利用支付宝付款订购即可。

编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。



Excel工作表巧妙同增减

■山东 王霞

在编辑Excel工作表时，如果需要某一区域的各单元格中的数值同增同减，借助“选择性粘贴”可大大提高效率。比如在图1所示的表格中，要将C2:C4单元格中的数值同时减少10%，可按下述步骤操作（以Excel 2007为例）：

1.在C2:C4之外的任一单元格如D2单元格中输入“0.9”。

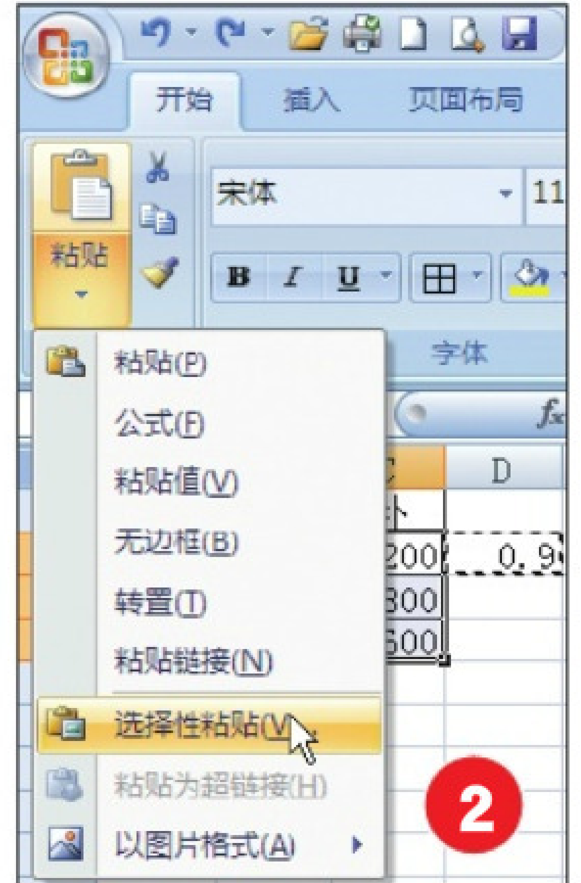
2.选中D2单元格，单击“开始”选项卡，在“剪贴板”组中，单击“复制”。

3.选中C2:C4区域，单击“开始”选项卡，在“剪贴板”组中，单击“粘贴”下的箭头，再单击“选择性粘贴”（图2）。

4.在“运算”下，单击以选中“乘”复选钮（图3），最后单击“确定”。

至此，C2:C4单元格中的数值都会与D2单元格中的数值相乘，并将计算结果显示在C2:C4区域的各单元格中。在“选择性粘贴”对话框中，相信你已经明白其他运算的作用了！





别让谷歌浏览器泄露你的隐私

■山东 潇洒

谷歌浏览器以简洁、快速著称，特别是主页的“九宫格”设计更是提高了不少效率，但是“九宫格”有个最大的缺点，就是不能由用户自己定义。它是自动将用户最常上的几个网站加入格子中，用户无法自行添加删除，这在带来方便的同时也留下了隐私被泄露的隐患——只要别人一打开浏览器就能看到你经常去的网站。如何避免这种隐私泄露呢？



方法其实很简单。若想删除九宫格中的内容，只要清除浏览记录即可。若不想让谷歌自动将网站添加到九宫格中，则就在谷歌浏览器的快捷方式上点击右键，选择属性，在“目标”后面添加“ -incognito”（不包括引号）（如右上图），点确定，再用该快捷方式打开浏览器就会自动进入隐身模式，在这个模式下用户浏览的一切都不会被记录，也就不会被自动添加到九宫格里了。

让超级旋风支持导入未完成的BT任务

■四川 Island

在使用超级旋风进行BT下载的时候，发现不能导入未完成的BT任务（图1）。经过笔者的尝试，发现可以这样让超级旋风“支持”导入BT任务：打开未下载完成文件对应的“种子”，下载目录选择原目录，点击确定开始任务，在短暂的停顿后，会发现任务进度条已是删除任务前的进度了，并且下载正常（图2）。





备注：本文方法亦适用于超级旋风2。

巧治U盘无法弹出

■山东 潇洒

使用完U盘准备拔出时，点击“安全删除硬件”后弹出“现在无法停用‘通用卷’设备，请稍后再停止该设备”对话框，不能正常弹出U盘。而出现该对话框的原因是U盘中的部分文件仍保留在内存中，这时只要随便复制或剪切一个文件来清空剪切板就可顺利弹出了。



客座专家 龚胜

关键词：操作系统 遭受攻击

问：现在网上潜伏的“危险”越来越多，上网时我总是担心受到攻击。请问如何判断系统是否遭到了病毒或木马的攻击呢？

答：要判断系统是否“中招”有很多方法，比较简单的就是安装工具来检测，比如超级兔子、Upiea、恶意软件清理助手、360安全卫士、Windows Defender等。从功能、更新速度、实际使用效果等多方面看，奇虎的360安全卫士是比较值得安装的，可帮助我们发现并清理系统中潜伏的木马及病毒。也可通过用一些表象来判断，比如系统运行速度越来越慢、常常自动打开网站、自动弹出广告、浏览器出错退出等现象，一旦出现上述情况，十有八九是中了流氓软件的招。另外还可以通过打开系统任务管理器和注册表，查看进程列表及启动项中是否有不明软件的踪影来判断。



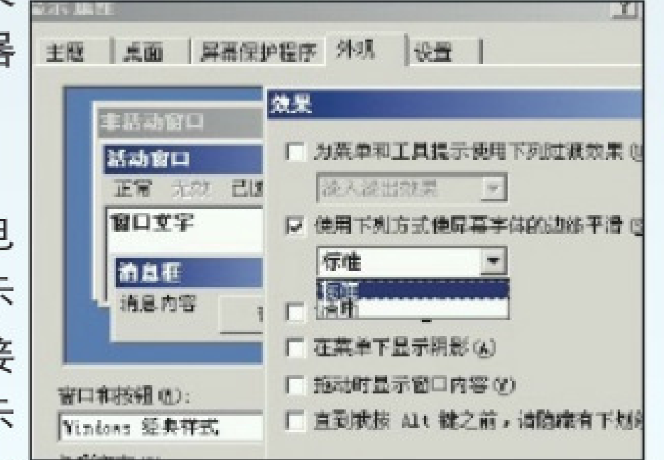
用360安全卫士查杀木马

关键词：液晶显示器 收看电视

问：我前不久买了一个杂牌电视盒，在CRT显示器上面观看电视节目效果还算可以，但更换成LCD显示器之后出现没有画面的情况，不过声音是正常的，不知原因何在？另外问一下普通家用液晶电视能否作为电脑显示器呢？效果如何？

答：目前市场上有不少中小厂商生产的100元左右的“山寨”电视盒，这类设备是通过电缆直接与显示器的信号输入接口相连，与主机无关。由于低价外置电视盒在收看电视时只有50Hz左右的刷新率，而液晶显示器对工作频率的要求很严，哪怕略低于50Hz都会出现无法显示的问题，杂牌电视盒的质量往往达不到液晶显示器信号输入要求，建议你购买专门与液晶显示器配套使用的正规电视盒，可获得较好的收视效果。

普通家用液晶电视完全能作为电脑显示器，最好通过HDMI接口连接电脑显卡，显示效果比CRT电视要好很多，具有很高的实用价值。这里要提醒大家注意一点，由于显示原理差异，液晶屏的分辨率并不能随意设定，只有在物理分辨率下才能显现最佳影像。为了保证全屏显示，需使用插值等方法处理像素，显示效果就会大打折扣。另外还可在显示效果设置中设置“清晰”效果，并选择合适的默认字体，在液晶电视上获得更好的显示效果。



设置清晰效果

关键词：大屏幕液晶 日常保养

问：我前段时间买了一台24英寸的大屏幕液晶显示器，请问大屏幕液晶显示器是否容易损坏？在保养上应注意什么问题？另外屏幕保护程序对液晶显示器有用吗？

答：液晶显示器正常使用寿命是很长的，不过还是有一些需要我们注意的地方。首先使用环境温度不能太低，半液半固的液晶物质容易冻结，过低的温度会让本来就有一定拖尾现象的液晶屏产生更严重的如“流水”的问题，因此使用液晶显示器最好保证环境温度在10摄氏度以上。水分和潮湿也是液晶的天敌，长时间在潮湿环境使用，会导致液晶电极腐蚀，造成永久性损害。液晶屏幕比较脆弱，因此切勿直接用力撞击或按压屏幕。还要注意的一点是，降低亮度可以延长液晶显示器使用寿命。对于屏幕清洁，最简便的方法就是用柔软的棉布蘸上一些清水拧干后擦拭即可。对CRT显示器而言，使用屏幕保护程序，可通过不断变化的图形显示使荧光层上的固定点不会被长时间轰击，从而避免屏幕损坏。液晶显示器显示原理和CRT完全不同，已经没有必要再使用传统的屏幕保护程序了，实际上最好的屏幕保护方式就是在较长时间不用电脑时，让显示器黑屏或关闭显示器。



因外力按压损坏的LCD

关键词：ISO文件 使用

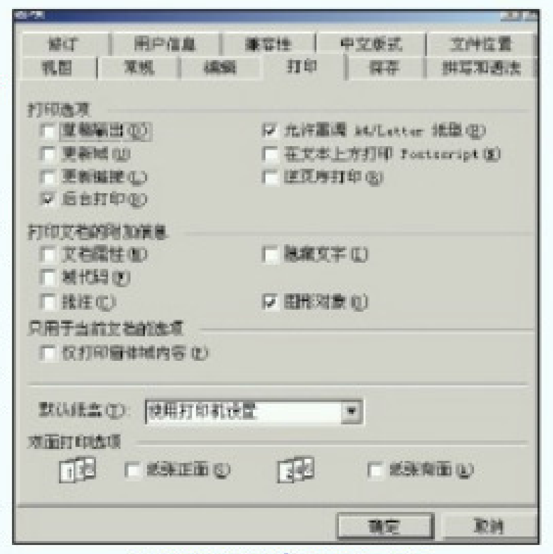
问：我下载了某最新操作系统的中文OEM版，但是一个*.iso文件，用WinRAR可以打开，我把其中的文件全部解压后，刻录到光盘上并不能启动安装，请问这是怎么回事呢？多谢赐教。

答：所谓“ISO”就是符合ISO9660标准的光盘数据印像文件。光盘有自己的文件系统ISO9660，它使用独立于平台的方法设计，以便于数据交换。ISO9660包括3个交换层次，Level1一般针对在所有平台上播放的光盘，它所提供的软件包有各种方法确保用户的文件适合严格的命名规则，比如字符限制在A～Z（全部大写）之间，数字在0～9之间。ISO文件尽管可以用WinRAR软件打开，但其中包含的启动信息就没有了，只是把解压后的文件直接刻录到光盘，并不能用其启动系统。正确的使用方法是使用Nero或Easy CD Creator之类的光盘刻录软件将其读出后，再刻录到光盘上即可。有些朋友可能还记得以前许多老光盘上大多是*.img或*.dup之类的软盘镜像文件，需用HD-COPY读取后写入软盘才能使用，对*.iso文件的处理与此是类似的。

关键词：Word 水印 页眉

问：我是个电脑初学者，在学习使用Word时有以下几个问题请教：创建页眉或页脚时，Word自动在整个文档中用同样的页眉或页脚，如何在文档的不同部分采用不同页眉或页脚？如何在Word中制作水印？另外打印文档时，无法打印出自定义的项目符号，应如何处理？

答：要为文档的不同部分建不同的页眉或页脚，可将该文档分成节，然后断开当前节和前一节中页眉或页脚间的连接。具体如下：在开始使用不同页眉或页脚的新节处插入一个分节符，单击要创建不同页眉或页脚的节，单击“视图”选单中的“页眉和页脚”命令，单击“页眉和页脚”工具栏上“与上一节相同”按钮，修改已有的页眉或页脚，或新建该节的页眉或页脚。重复上面的步骤就可为文档的不同部分采用不同页眉或页脚。要在文档中制作水印效果，可将水印插入页眉或页脚，具体方法如下：选择“视图”→“页眉和页脚”，单击“页眉和页脚”工具栏上的“显示／隐藏文档正文”按钮，隐藏主文档中的文字和图形，再插入在每页中都要显示的图形对象即可。


正确设置打印属性

如果无法打印出自定义的项目符号，可尝试用下面的方法处理：选择“工具”→选项”→“打印”→不要选择“草稿输出”；对一些特定类型的打印机，选择“文件”→“打印”→打印机“属性”→选择有关“将文本打印成图形”或“TrueType字体以图形方式下载”的选项。

关键词：Word 文本到语音

问：我电脑中安装有Office 2003，在Excel 2003中有一个“文本到语音”的功能，使用此功能可以实现语音校对，很方便，但在Word 2003中却没有此项功能。请问是否有办法在Word中也使用“文本到语音”功能呢？

答：我们可以在Word中使用VBA代码调用Excel的“文本到语音”功能。具体步骤如下：首先启动Word 2003，点击“工具”→“宏”→“宏”菜单命令，这时出现“宏”对话框，将“宏”命名为“语音校对”，“宏的位置”设为“所有的活动模板和文档”。再点击“创建”按钮，此时出现“代码”窗口，在其中输入下面的代码：

```
Sub语音校对()
Excel.Application.speech.speak Selection
End Sub
```

然后建立与Excel之间的联系，点击菜单栏上的“工具”→“引用”菜单命令，在出现的窗口中选“Microsoft Excel 11.0 Object Library”项，再点击“确定”按钮，然后点击“文件”→“保存”菜单命令。最后再制作一个工具按钮，以方便使用。点击“文件”→“关闭并返回到Microsoft Word”菜单命令返回到Word界面，进入“视图”→“工具栏”→“自定义”菜单命令，出现“自定义”对话框，选中“命令”标签，在“类别”清单内点击“宏”，再将右边“命令”清单中的“Normal.NewMacros.语音校对”拖到菜单栏上，使之成为Word工具栏上的一个按钮。

完成上面的操作后可试试在Word中选取一段文字，并点击工具栏上的“Normal.NewMacros.语音校对”项，就可听到朗读声了。

关键词：数码相机 镜头盖维修

问：本人有一台数年前购买的三洋DSC-MZ2数码相机，不小心摔过一次后，前面板变形难以恢复，导致出现镜头盖无法正常开闭，我设法取下了镜头盖，但相机还是无法正常使用，镜头伸出后马上又缩了回去，反复多次都是如此，请问是否有办法处理？


自己动手处理相机故障

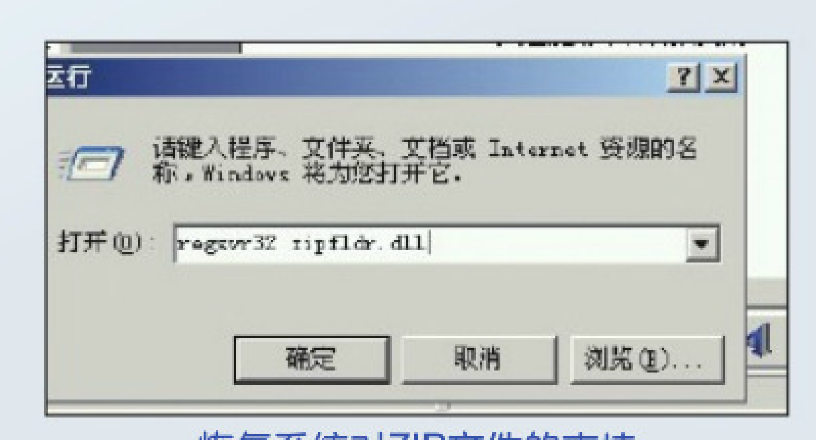
答：这款相机镜头盖的开闭由一个步进电机控制，另外前面板中还有一个感应镜头盖位置的电路板，镜头盖位置的感应主要由两个微动开关控制。如果只取下镜头盖而不作其他处理，开机后相机无法接收到镜头盖已经正常开启的信号，自然无法正常使用。知道了原因，处理起来就很简单了，打开相机前盖，找出感应镜头盖开启信号微动开关的信号线，将开关两头的信号线直接短接，从而让相机认为镜头盖始终是开启的，尽管镜头失去了镜头盖的保护，但相机可以恢复正常使用。

其实数码相机结构并不太复杂，主要由镜头、主板、显示屏、存储卡插槽等几个部件组成，结构清晰。一些小问题只要我们用心分析，敢于动手是能自行解决的。

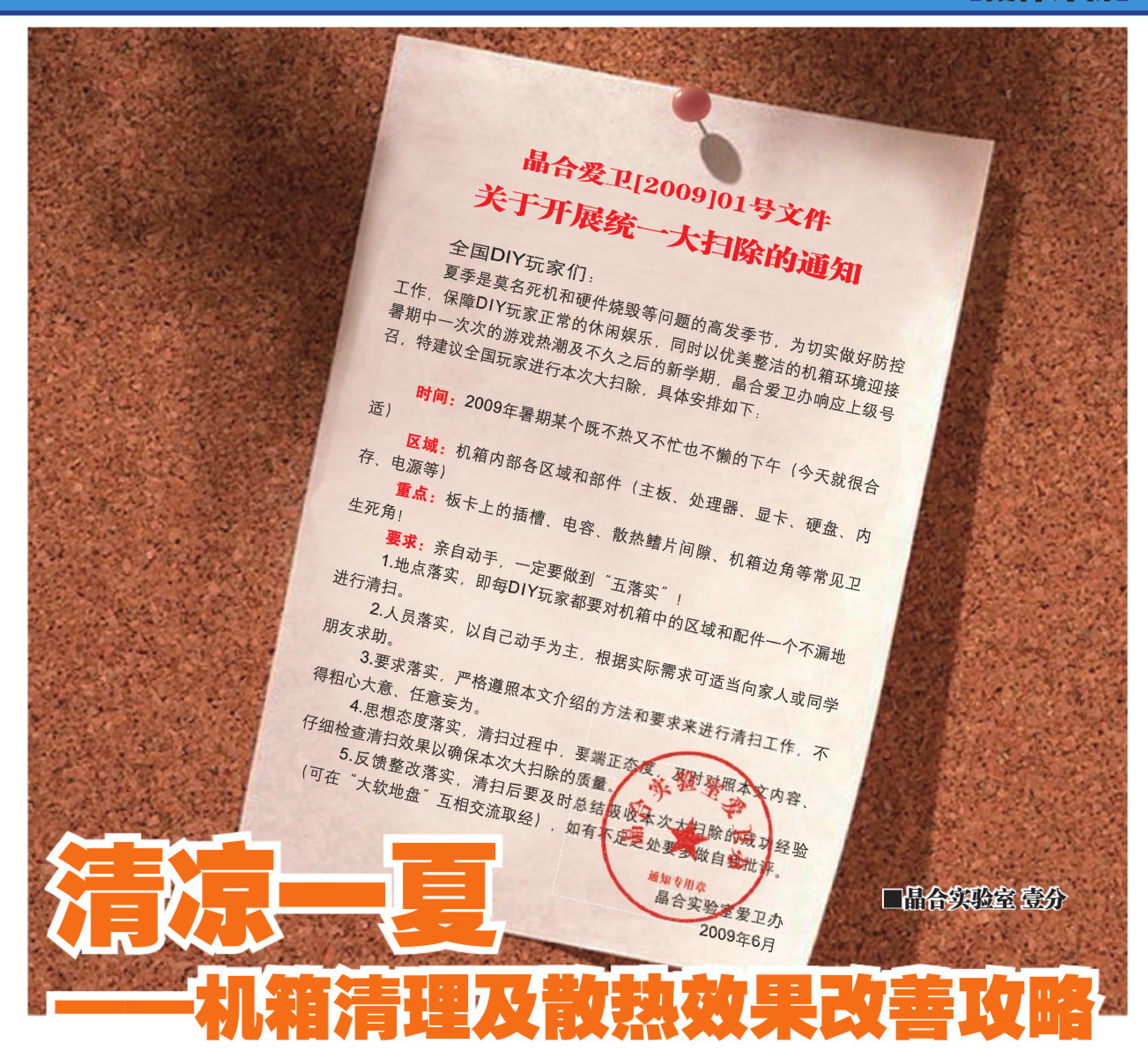
关键词：ZIP文件 恢复支持

问：我安装完Windows XP后，发现其内置了对ZIP压缩文件的支持，直接就把ZIP文件当成文件夹浏览，感觉比较方便，但是不知什么原因最近这一功能无法使用了，请问如何恢复？

答：通常很多系统优化软件会自动关闭系统对ZIP文件的支持。要恢复此功能很简单，请点击“开始”→“运行”，输入：regsvr32 zipfldr.dll，然后回车即可。不过这里不推荐大家使用系统这一功能，因为比较耗费系统资源，而且WinRAR软件对ZIP文件也提供了很好的支持，因此禁用这一功能可以略微提升系统性能。实现方法非常简单，只需取消Zipfldr.dll的注册就可以了，点击“开始”→“运行”，输入：regsvr32/u zipfldr.dll，然后回车即可。



恢复系统对ZIP文件的支持



晶合爱卫[2009]01号文件
关于开展统一大扫除的通知

全国DIY玩家们：

夏季是莫名死机和硬件烧毁等问题的高发季节，为切实做好防控工作，保障DIY玩家正常的休闲娱乐，同时以优美整洁的机箱环境迎接暑期中一次次的游戏热潮及不久之后的新学期，晶合爱卫办响应上级号召，特建议全国玩家进行本次大扫除，具体安排如下：

时间： 2009年暑期某个既不热又不忙也不懒的下午（今天就很合适）

区域： 机箱内部各区域和部件（主板、处理器、显卡、硬盘、内存、电源等）

重点： 板卡上的插槽、电容、散热鳍片间隙、机箱边角等常见卫生死角！

要求： 亲自动手，一定要做到“五落实”！

1.地点落实，即每DIY玩家都要对机箱中的区域和配件一个不漏地进行清扫。

2.人员落实，以自己动手为主，根据实际需求可适当向家人或同学朋友求助。

3.要求落实，严格遵照本文介绍的方法和要求来进行清扫工作，不得粗心大意、任意妄为。

4.思想态度落实，清扫过程中，要端正态度，同时对照本文内容、仔细检查清扫效果以确保本次大扫除的质量。

5.反馈整改落实，清扫后要及时总结吸收本次大扫除的成功经验（可在“大软地盘”互相交流取经），如有不足之处要多做自我批评。

通知专用章

晶合实验室爱卫办

2009年6月

清凉一夏
——机箱清理及散热效果改善攻略

■晶合实验室 壹分

前言

话说现在谁的机箱里没有高频处理器、大块头的显卡、两三块高转速硬盘或一把内存条，在这炎炎夏日、热浪滚滚之时，你是不是开始对机箱中的温度有些担忧呢？或许有人会说加两只机箱风扇、升级处理器和显卡的散热器、再给硬盘和内存都加上“金属马甲”……有多少效果不好说，钱可是要花出去一大把了。

光靠花钱解决问题，可不是我等DIY玩家会干的“蠢事”。有经验的DIY玩家会告诉你先清理机箱内部的灰尘，然后整理各种线缆，优化走线方式。不过凡事总是说起来轻松做起来难，想把板卡、风扇和各种配件上那些沟沟坎坎里积累的灰尘除掉并不容易，至于走线，你知道“传说中的背部走线”是怎么回事么？且看本文一一为你图解道来。

大扫除之乐章

一 大扫除的“七种武器”

为了顺利进行本次大扫除工作，首先需要准备一下工具：

1.各种不同尺寸的螺丝刀——用于拆卸机箱、硬盘、光驱乃至各种散热设备。注意一字螺丝刀（又称平口螺丝刀）容易损坏螺丝，应尽量选择十字螺丝刀。

2.软毛刷和毛笔——虽然这两样东西在文具店中即可买到，但其实旧的软毛刷或毛笔更好用，因为新的软毛刷和毛笔中含有胶质成分还容易掉毛。如果只有新的可用，应该先在大量清水中浸泡较长时间，待其中的胶质完全溶解，松散的丝毛脱落之后再晾干使用。另外毛刷不用太大号的，约一寸宽足够。

3.气吹——气吹的规格和造型多种多样，好处是体积小，使用方便，缺点是形成的气流不够强劲，长时间使用很累人。如果有条件，建议使用下面的“法宝”。

4.打气筒——没错，就是自行车用的打气筒！这东西形成的气流强劲有力，除尘效果远远好于气吹或小型吸尘器。在使用前最好将气嘴处的夹子拆掉，这样更方便。

5.橡皮擦——橡皮擦的主要用途是擦去板卡“金手指”部位的污渍或轻微氧化物，另外还用于清理粘结在芯片表面的硅胶。建议使用质量较好的绘图橡皮擦，比较粗糙的“钢笔擦”可能会造成磨损。

6.透明胶带——主要用途是封住主板和其他配件的插槽、接口等部位，以免清理时灰尘和杂物进入。也可用其他胶带代替，但使用前要测试一下，不要选择会在粘帖表面留下胶质痕迹的胶带。

7.硅脂——硅脂也存在老化问题，质量不好的硅脂在使用较长时间后会变干并板结，影响散热效果。因此在清理过散热器之后，最好重新涂抹硅脂。硅脂可在当地卖场或通过网络购买，注意不要选择太稀的散装硅脂。

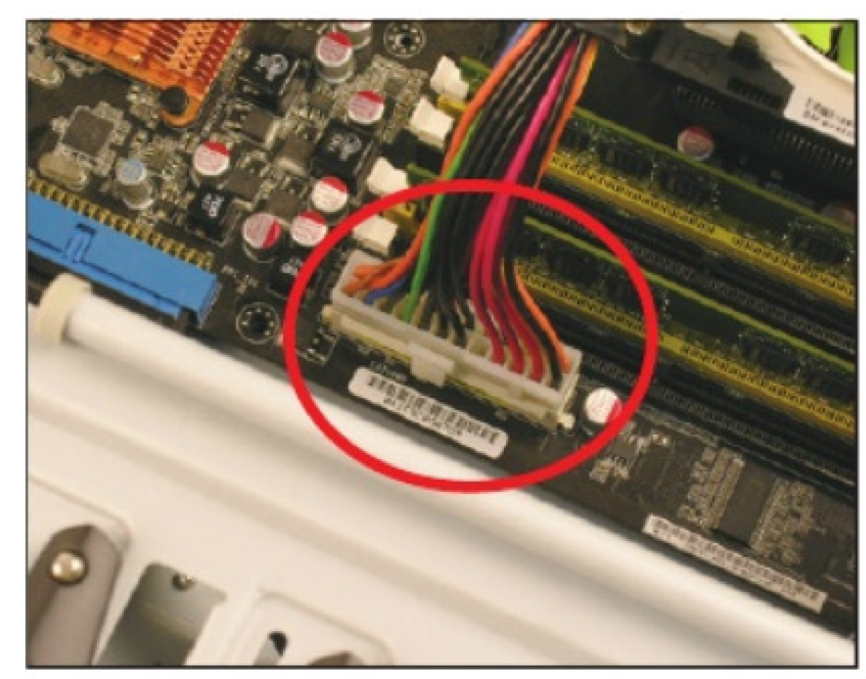
二 大卸八块 拆机

要想彻底清理机箱中囤积已久的灰尘，可不是打开机箱侧板那么简单，我们需要将各主要部件一一拆卸清理，才能获得良好效果。下面请大家根据图示，一步一步完成拆机工作。注意拆机前要拔掉机箱电源线、显示器、音箱、键盘鼠标的信号线。

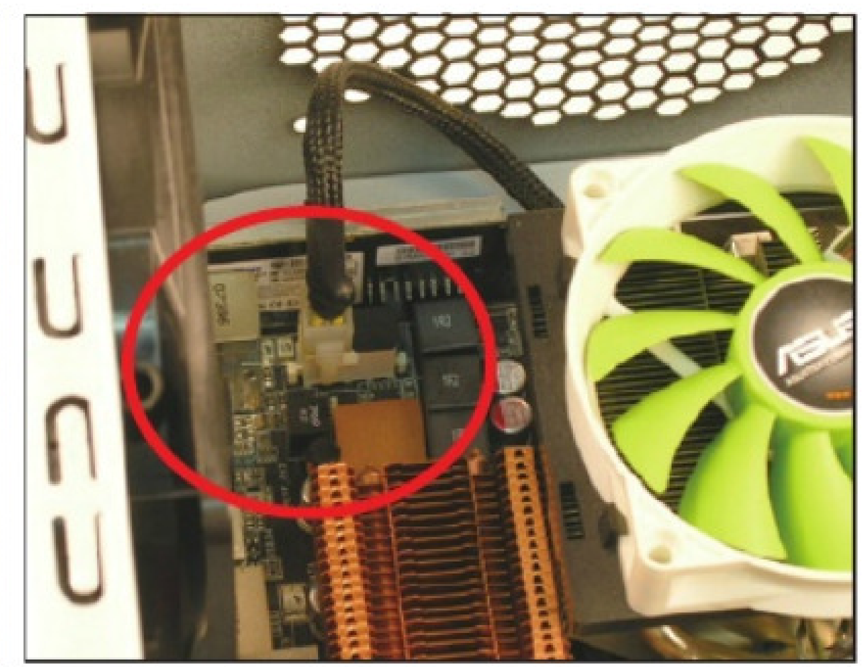
1.第一步：打开机箱

首先要卸下机箱左右两边的侧板，通常需要拧下机箱后部边框上的4～6颗螺丝。注意将拧下的螺丝收好，以免丢失。需要注意的是，部分品牌机或特殊规格的机箱还会有额外的侧板固定螺丝，有些机箱还在右侧面板有简易的锁扣装置，要抠动扳手才能打开。极少数机箱侧板还有锁具，需要使用钥匙。

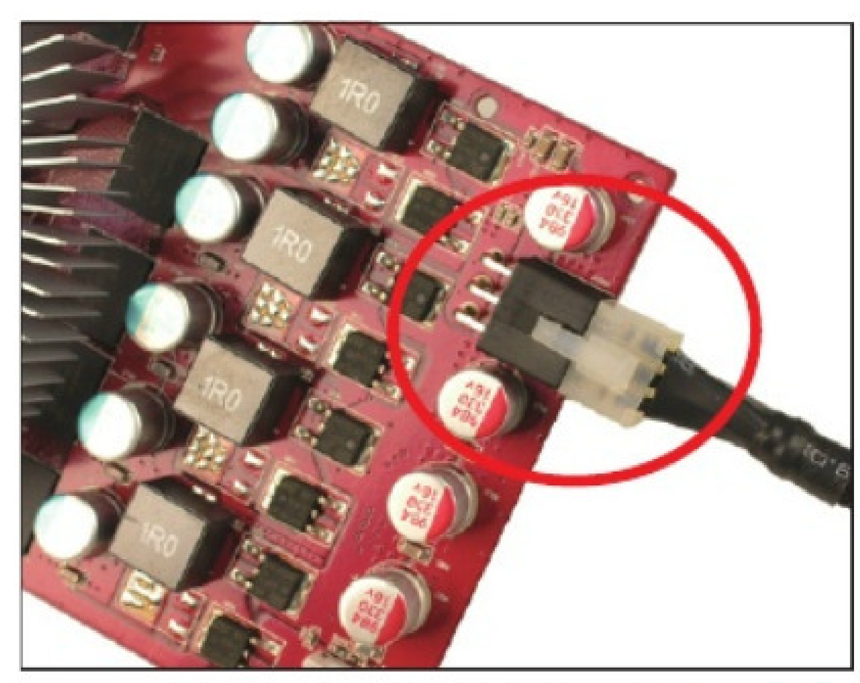
2.第二步：拔出供电和信号线



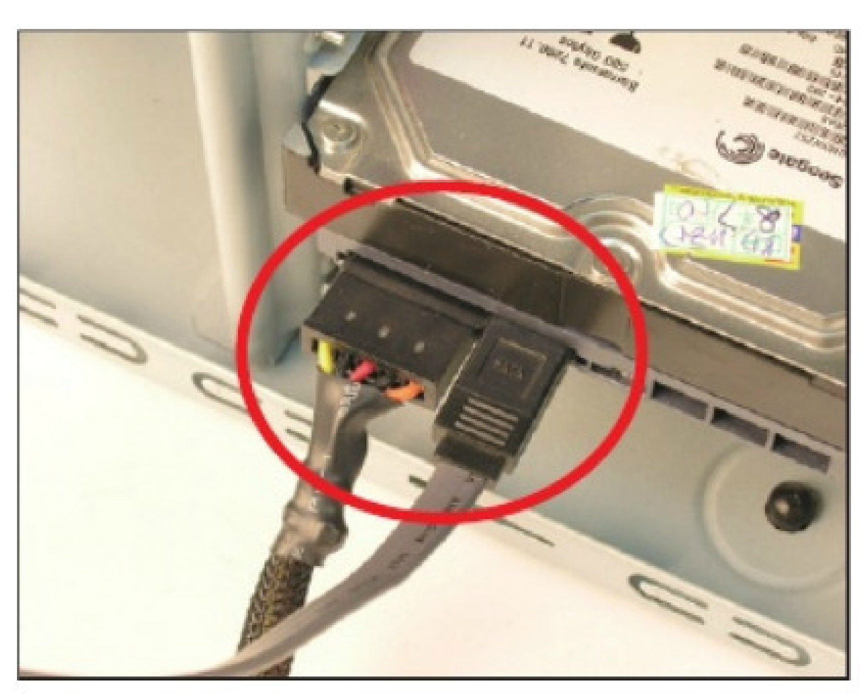
卸下两侧面板后，要先拔掉主板供电接口的24Pin电源线，通常位于主板中间或右侧，按住中间的卡扣即可拔出。注意在插拔所有接线时一定要手握接头部分，许多接头都有简易卡扣，不要使用蛮力，也不要拉扯线材，以免造成损坏



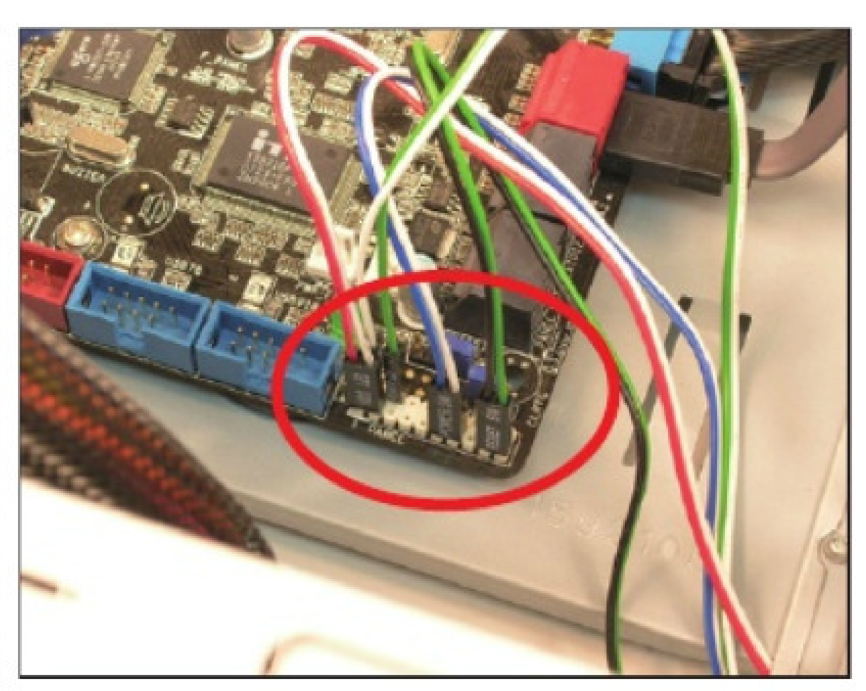
拔掉处理器插座附近的主板辅助供电线，通常为4Pin接头，按住中间的卡扣即可拔出



拔掉显卡的辅助供电线，按住中间的卡扣即可拔出，要注意控制力度，避免剧烈的晃动对显卡造成损坏



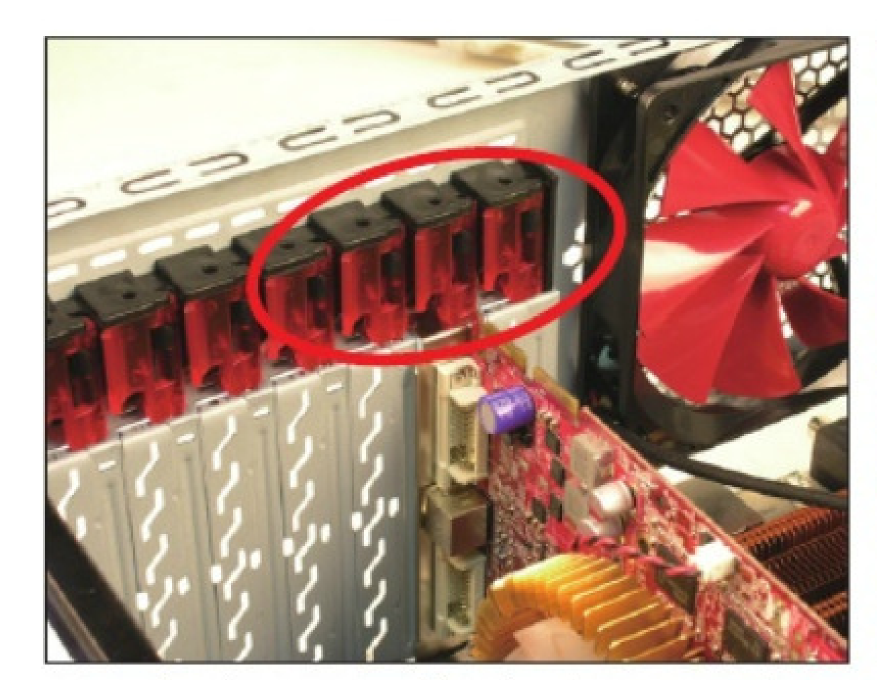
接下来拔掉硬盘和光驱的信号线及电源线，其中信号线连接主板的一端也要拔掉。注意将拆下的信号线收好，以免丢失

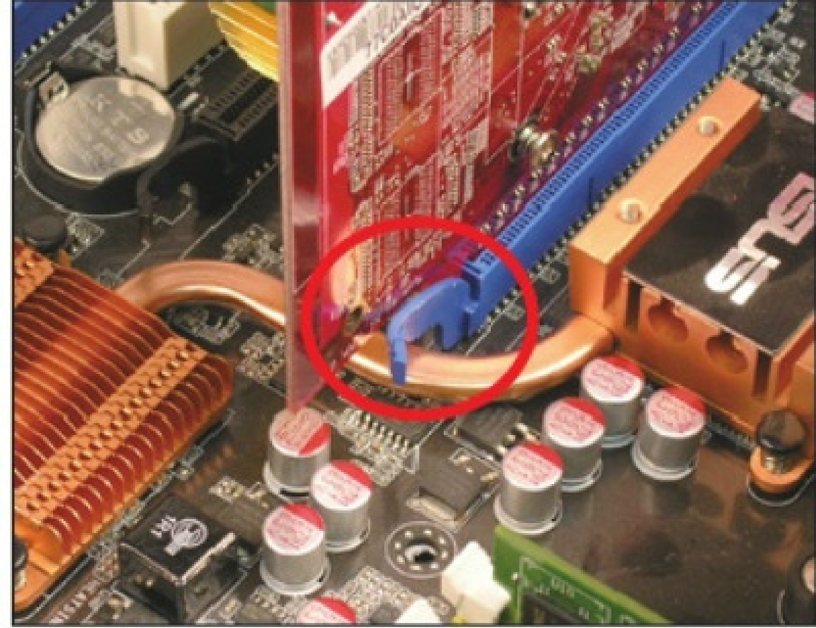


拔下前面板的信号线，通常包括电源开关、重启、前置USB、硬盘灯、PC喇叭等，它们一般位于主板的右下角

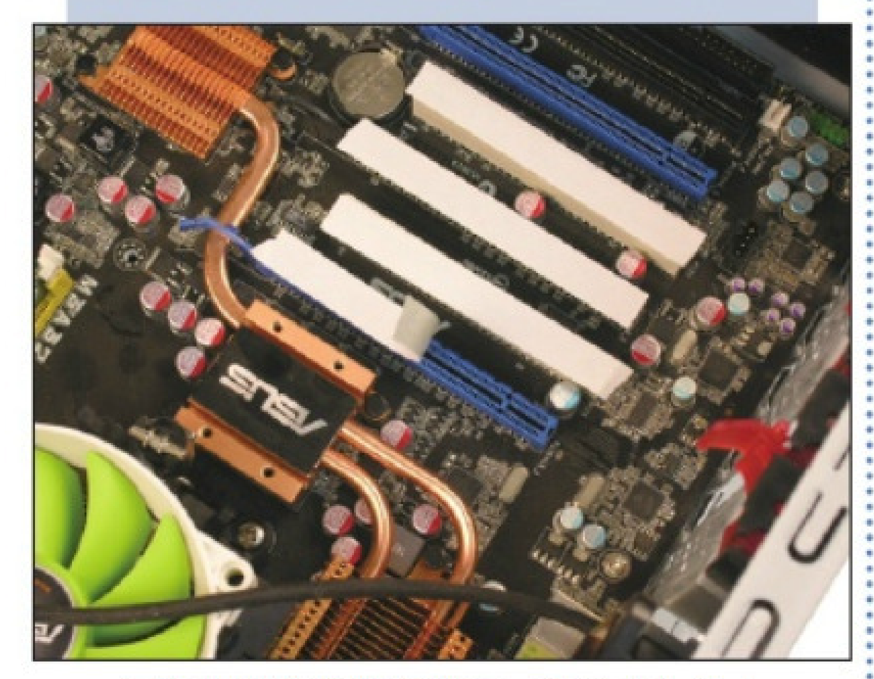
此时可仔细检查机箱内部的各种连接线，通常进行到这一步已将所有连线拔除了。需要注意的是较老的电脑中可能还有光驱音频线，还有部分电脑有前置IEEE 1394、eSATA、读卡器等设备连接线需要拔除。另外有些用户还可能安装了额外的机箱散热风扇，这些风扇通的电源线也要拔除。

3.第三步：拆卸显卡及其他扩展卡


接下来要拆下显卡。首先拧下机箱左侧固定显卡的螺丝。部分机箱采用免螺丝设计，固定显卡的螺丝位置被塑料或金属扣具代替


拧下固定螺丝或打开扣具后，要注意主板的PCI-E或AGP插槽都有简易的锁定装置，大部分PCI-E插槽的前端都有一个“小尾巴”，向侧面轻推即可解除锁定，同时向上略微施力即可将显卡拆下。注意不可使用蛮力，必要时可请行家帮忙推开锁定装置

如果机箱内安装有独立声卡、网卡或其他扩展卡，它们的插槽通常没有锁定装置，在拧下固定螺丝或打开扣具后，即可轻松拆下。全部扩展卡拆下之后，可用透明胶带将主板上的PCI-E/PCI插槽、供电接口等封闭，以免后续操作中灰尘或异物进入。


用胶带封住插槽和接口，以免杂物进入

4.第四步：拆下机箱前面板


确认拆下显卡和其他扩展卡之后，在前置面板下方可找到一个开口，此处略施力外拉即可拆下它。如果面板安装较紧，可使用螺丝刀从侧面和顶部撬动。注意不要过分使用蛮力，以免损坏

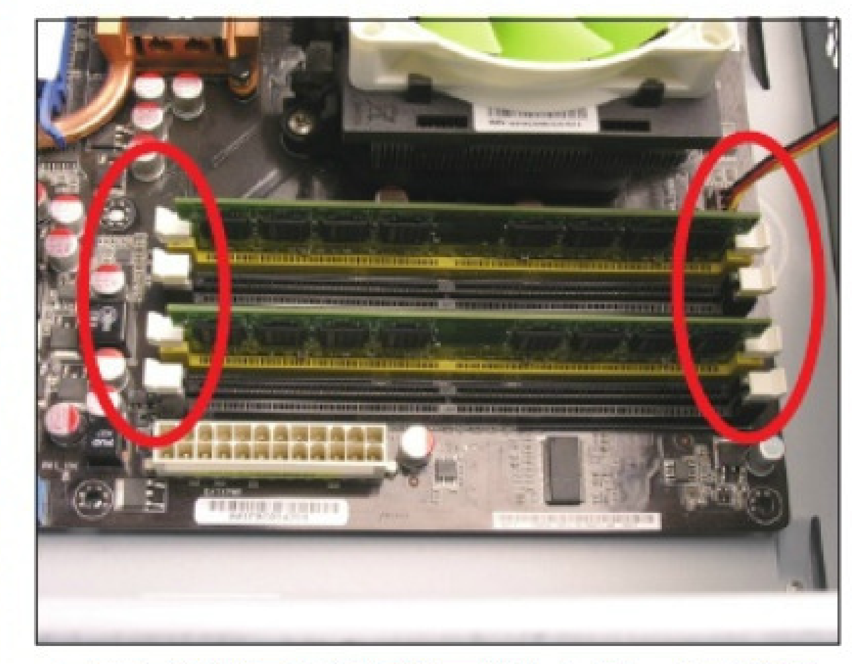
5.第五步：取出主板



个别机箱可能采用了更为方便的可滑出式主板托盘，只要拧下几颗特定的螺丝，即可直接从机箱后方将主板和托盘取出。另外还有部分机箱采用塑料或金属卡榫将主板固定在托盘上，必须先从托盘背面松开卡榫才能取下主板。这两种机箱托盘的具体拆卸方法请参考说明书。

←主板通常由6～9颗螺丝固定在机箱内的托盘上，一次拧下即可。拧下全部螺丝后，将主板略向右移以便脱开与后挡板的瓜葛，然后用双手拿住主板两侧向上取出。切忌抓着处理器风扇或其他元件拎出主板

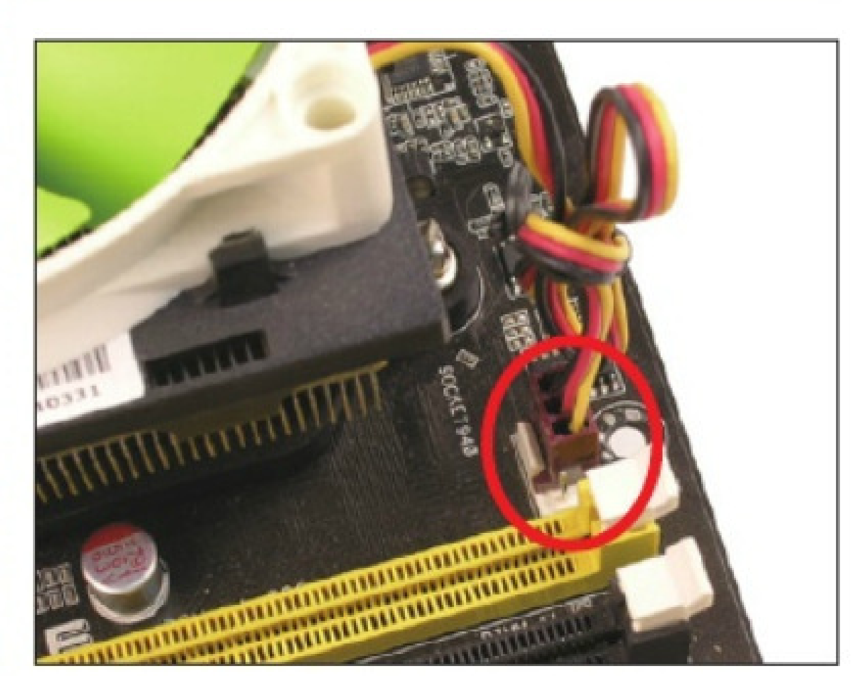
6.第六步：拆下内存

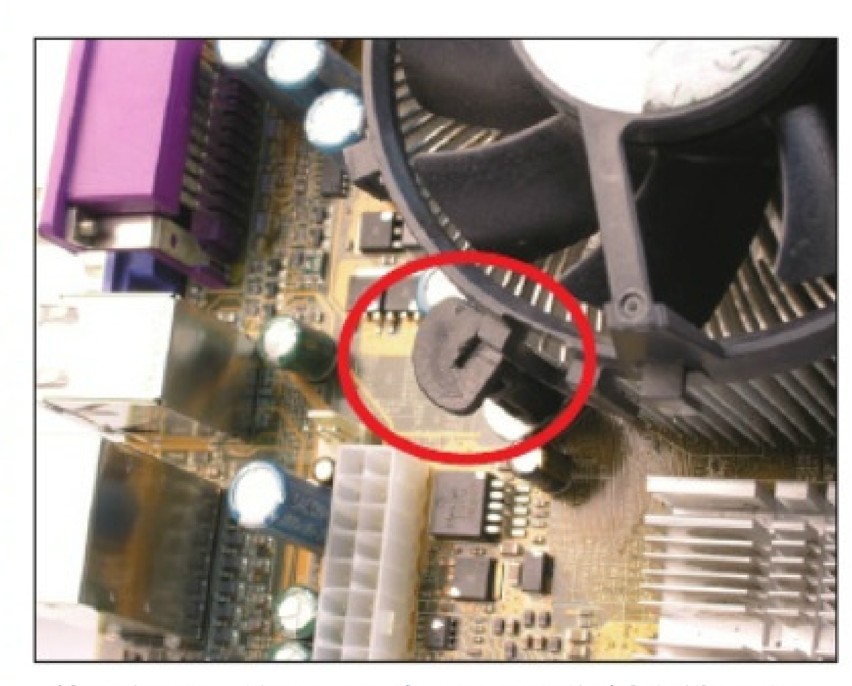

只要同时按下内存插槽两端的卡扣，内存条即可自动弹起

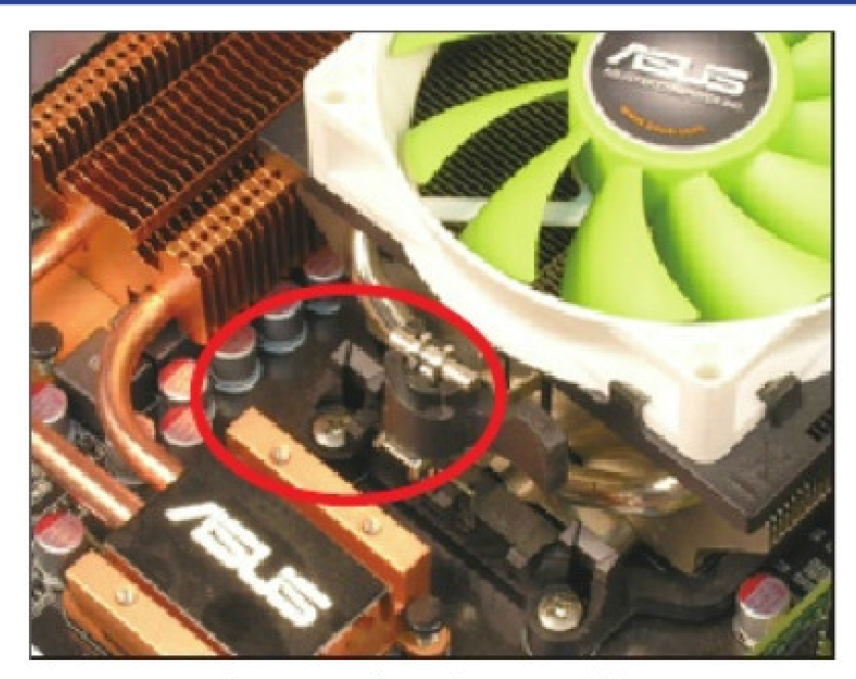
7.第七步：拆下处理器

要取出处理器，首先得拆下风扇。处理风扇根据品牌和处理器类型不同，紧固方法也多种多样，因此在动手操作前最好能找到相关说明书仔细阅读拆卸方法。通常AMD平台的风扇拆卸较容易，而英特尔平台则比较复杂。

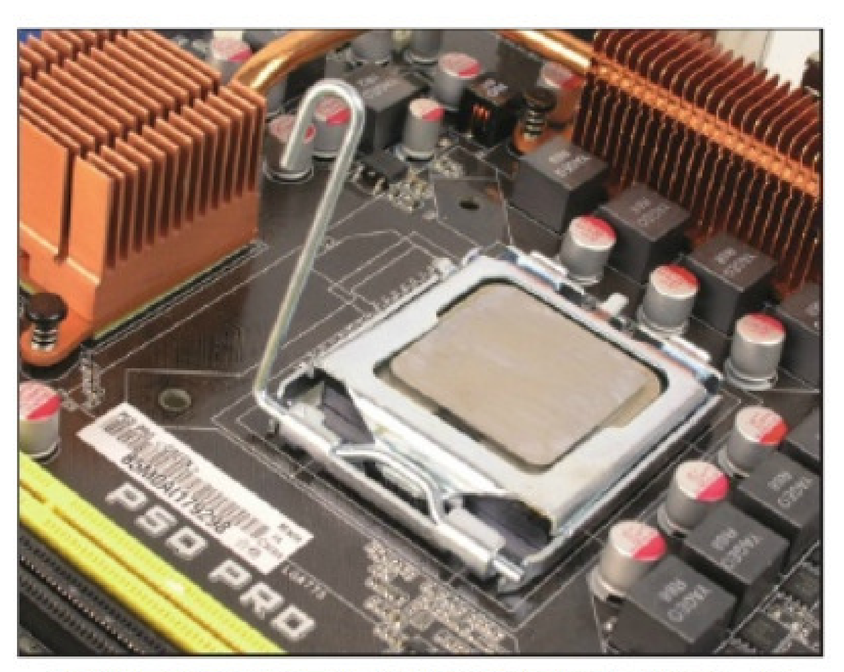
风扇卸下后记得清理散热片底部和处理器上的硅脂，用柔软干净的干抹布清理即可。

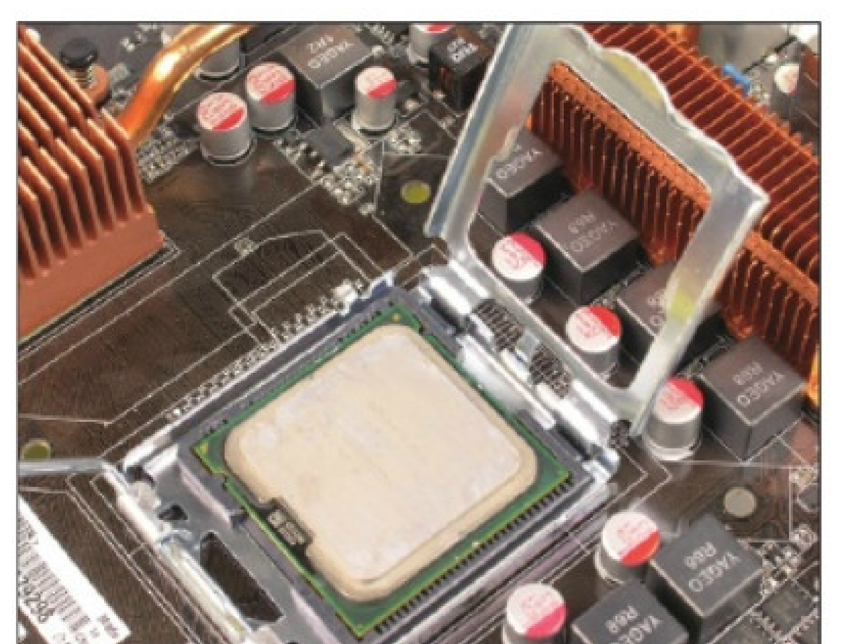

在拆卸风扇前，首先要拔掉风扇的供电插头


英特尔原厂处理器风扇采用4个塑料卡榫固定，用平口螺丝刀抵住卡榫上方的凹槽，略微向下施力，然后逆时针旋转90° 即可松开。需要注意的是要以对角线的方式松开卡榫，比如左上角→右下角→右上角→左下角，这样可以避免扣具损坏

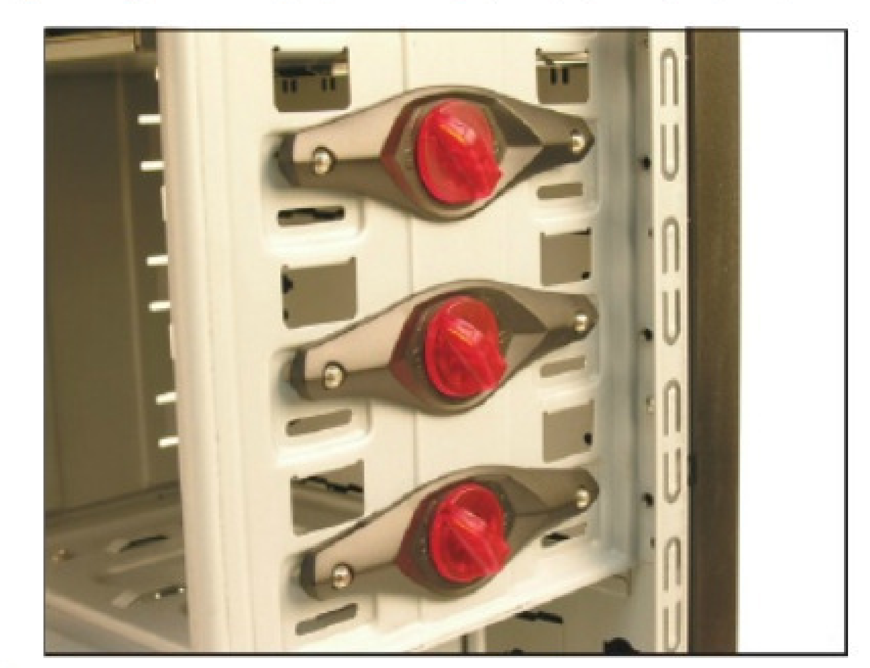

AMD平台处理器风扇通常为简单的扣具，旋转扣具上的小扳手即可打开

取下处理器之后，别忘记用透明胶带封住处理器插座，以免异物进入。另外英特尔LGA775处理器插座较易损坏，切忌尖锐硬物碰撞。


英特尔和AMD平台的处理器拆卸方法基本相同，将处理器插座旁的金属杆略微向外推开，然后拉起至90°左右，即可松开插座的扣具


英特尔处理器要打开金属保护框才能取出

8.第八步：拆下电源、硬盘和光驱


部分机箱的硬盘和光驱采用免螺丝安装，拆卸很方便



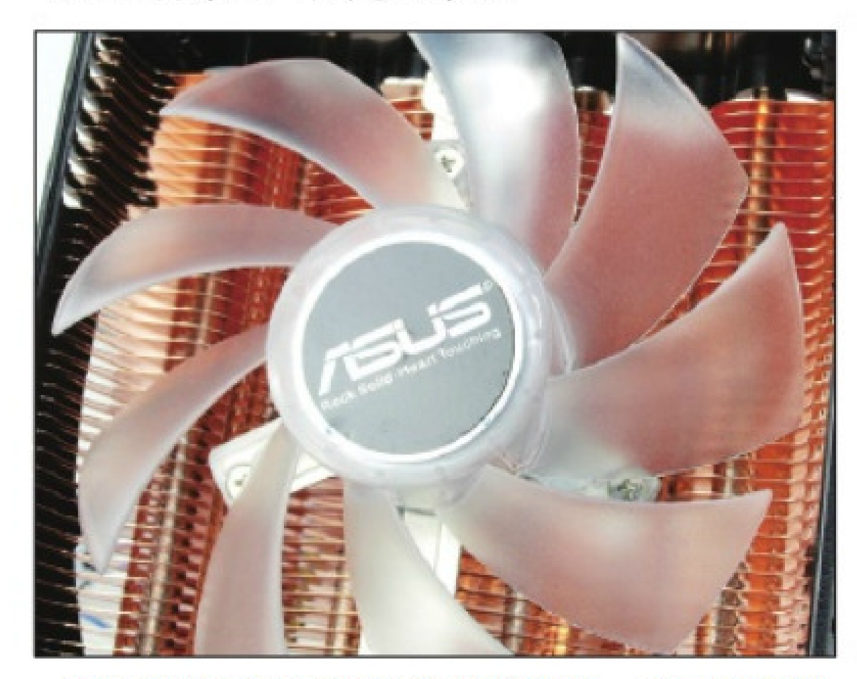
注意光驱通常该从机箱前部取出

三 大扫除正式开始 清理灰尘

清理灰尘的步骤建议在室外进行，以免搞得家里尘土飞扬。至于清理的顺序并无一定之规，只要将机箱、主板等所有配件清理干净即可。通常笔者习惯先从处理器风扇开始。

1.第一步：处理器风扇

现在的处理器风扇体积越来越大，结构复杂且散热鳍片密集，要彻底清理它，免不了还得拆分。不过在拆卸之前要仔细阅读说明书并观察其结构，以免损坏。另外处理器风扇上使用的固定螺丝往往规格特殊，因此要注意保管，以免丢失。

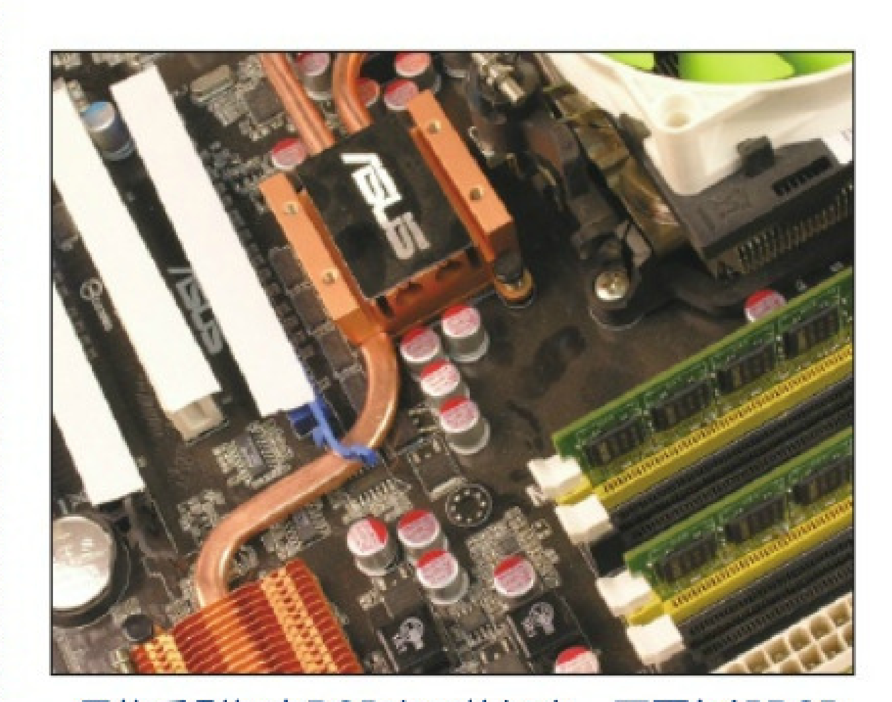


风扇扇叶可用软毛刷或毛笔清理，最后用潮湿的抹布轻轻擦干净


散热片部分可直接用水冲洗，冲洗后要用力甩出散热鳍片中的水珠，并放在阴凉通风处自然晾干

2.第二步：显卡、内存及其他扩展卡

普通的显卡散热器不建议拆卸，用毛笔和打气筒配合清理掉风扇叶片和散热片上的灰尘即可。内存和其他扩展卡的清理方法与显卡基本相同，因此不再一一赘述。


用软毛刷扫去PCB表面的灰尘，不要忽视PCB背面，那里往往灰尘更多。用毛笔清扫散热器和其他缝隙中的灰尘，注意清理电容的焊角。无法使用毛笔清理的地方，可用打气筒清理


用橡皮擦将金手指部分擦干净，注意清理橡皮擦留下的“垃圾”

3.第三步：电源、硬盘和光驱

拆解电源具有一定的危险性（内有高压电路），而且电源位于机箱散热风道的末端，不易积累太多灰尘，因此清理工作相对简单，只要用打气筒对着散热孔或风扇吹几下即可。至于硬盘和光驱，只要擦去表面的灰尘即可。

4.第四步：主板

主板的清理方法并不复杂，但由于元件密集、电容林立，因此在清理时要细心为上。现在许多中高端主板都在南北桥芯片和MOS管上安装了散热片，清理时要小心，以免损坏。

5.第五步：机箱

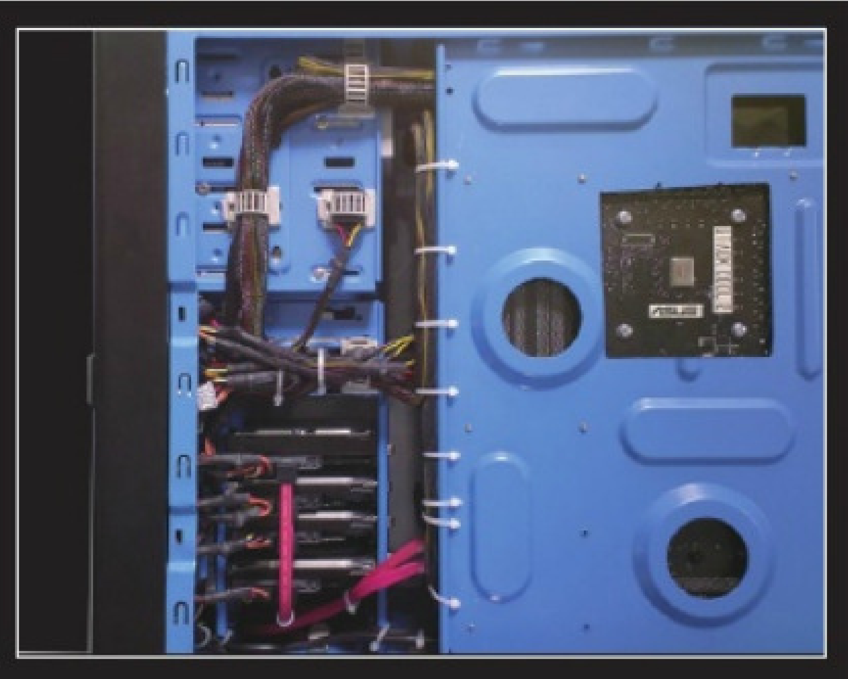
清理机箱是最痛快的，先用打气筒豪迈地吹一遍，然后用毛笔清理缝隙中的灰尘，清理时要小心别被金属框架的边缘划伤。机箱前面板的下方一般是进风口，部分机箱会在这里安装滤网或海绵，往往会积累较多的灰尘，要仔细清理。

打造完美风道——手把手教你“背部走线”

在所有配件清理完毕之后，如果你已经累得不想动，或被“小富即安”的思想冲昏了头脑，那么可按照机箱前面板→硬盘光驱→电源的顺序将大体框架组装好，然后将处理器、处理器风扇、内存安装在主板上，接下来将主板放入机箱中，拧好固定螺丝，接好各种电源和信号线。

如果你是一个追求极限同时又非常注重品味的DIY玩家，那么就不要着急将电脑组装起来，按照下面的内容操作，不仅能明显改善机箱内部的散热情况，还能让每个参观机箱的人了解你的DIY实力。根据实际测试，良好的风道能够降低机箱内部温度2～5℃，有助于电脑度过炎炎夏日。另外良好的走线还能为日后的升级维护提供便利，避免各种线缆纠缠不清的状况。





网友上传的机箱背部走线照片，效果不错吧

一 背部走线需要什么条件？

“背部走线”近年来在超频玩家和硬件发烧友中非常流行，具体的发明者无从考证，但它的效果是显而易见的，不仅风道畅通无阻，整洁的机箱内空间也显得与众不同，从侧面体现了一个DIY玩家的水平。顾名思义，背部走线就是利用主板托盘背面与机箱侧板之间的空间隐藏各种线缆，因此对线缆长度和机箱托盘背面的空间有一定要求。

1.电源线缆长度的要求

一般来说，背部走线需要电源的24Pin和4Pin供电线缆长度均在40cm以上，12V供电线缆长度在60cm以上，SATA供电线缆长度在40cm以上。近两年的中高端电源大部分都能满足线缆长度的要求，个别产品甚至提供更长的线缆。但对于使用老款电源的用户来说，线缆长度往往捉襟见肘，此时可有两个选择：升级电源或购买延长线。

升级电源的好处一步到位，缺点当然是开销较大，中高端电源动辄报价400元以上。延长线的好处是成本低廉，在本地IT卖场或淘宝等网络购物平台都可买到。不过延长的弊端也是比较明显的，抛开质量问题不谈，延长线不仅会增加功率损耗，连接部位还有一定的发热量，对电源效率和机箱温度非常敏感的玩家得仔细考虑。因此我们建议有条件的用户尽量选择升级电源，中高端电源的不仅拥有功率、转换效率和稳定性的优势，也为将来升级硬件留下空间。



背部走线对电源供电线缆的长度要求较多

2.机箱空间的要求

背部走线需要较宽敞的机箱空间，尤其是主板托盘与机箱侧板之间的间隙，至少要有1cm左右。现在有一些机箱


主板托盘上为背部走线而预留的孔洞

专门为背部走线优化设计，不仅提供2cm左右的托盘间隙，还在主板托盘上预留了许多便于走线和扎束线缆的孔洞。

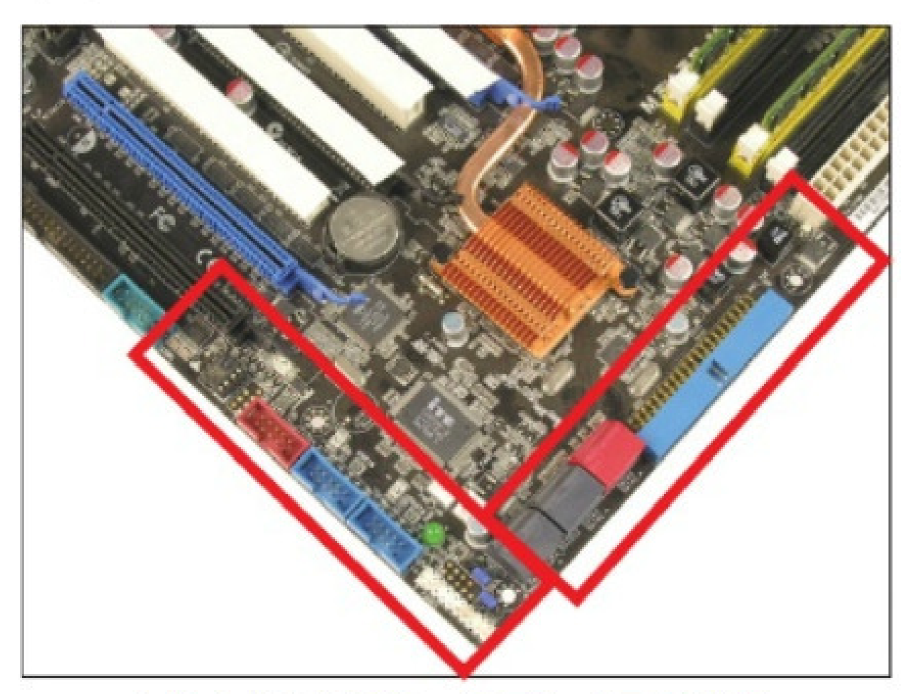
关于机箱的风道结构，其实就背部走线而言并没有明确的要求，无论传统的电源上置（指电源位于主板上方的设计）还是最近开始推行的电源下置，乃至机箱内部的分区散热设计，对背部走线都没有妨碍，而且经过背部走线之后，还能更有效地发挥出风道的散热效果。相对而言，我们认为电源下置和分区散热设计更为合理，但采用此类设计的产品往往价格较高，新装机用户在经济条件允许的情况下可适当考虑。

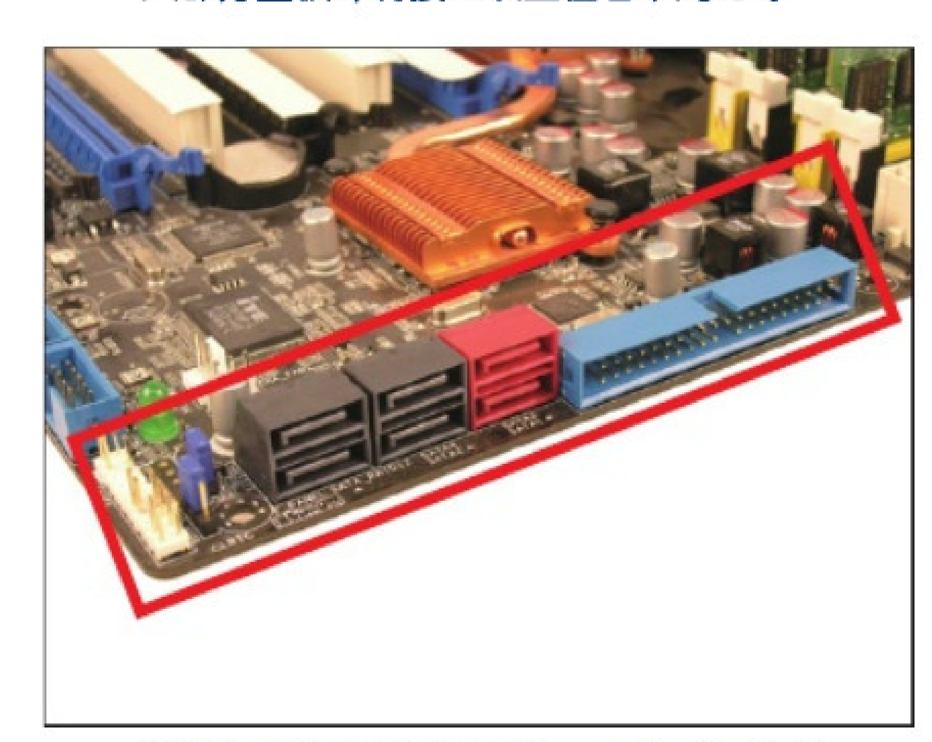

部分新推出的中高端机箱开始采用电源下置的设计方案


在联力等品牌的高端产品中还采用分区散热设计

3.主板设计的要求

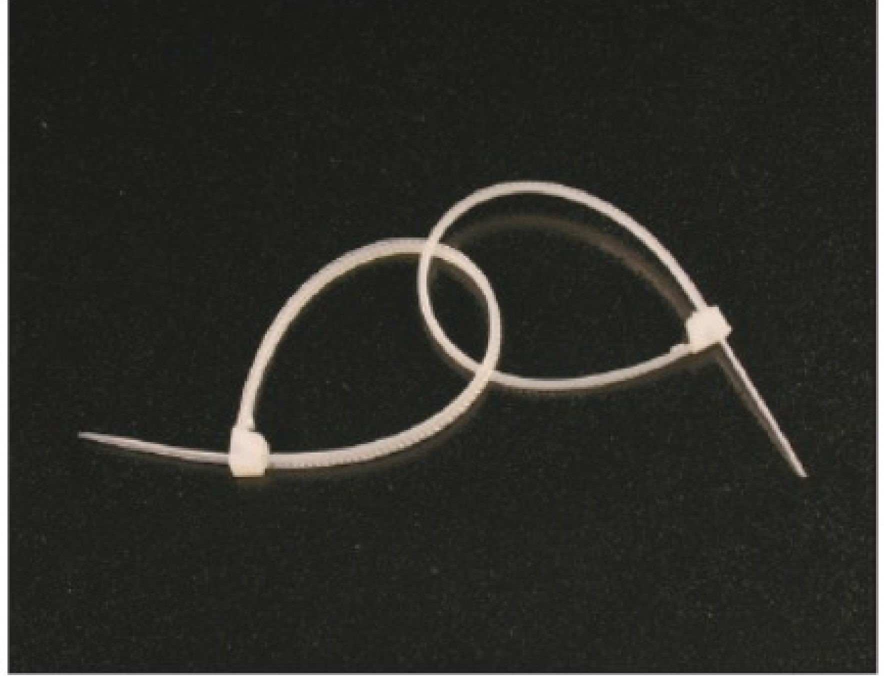
背部走线对主板的结构设计有一定要求，最忌讳的是将24Pin供电接口放在PCB中间的主板，因为这样的话会导致粗大的电源线纵贯机箱，使背部走线的效果大打折扣。理想的设计是将24Pin供电、SATA、IDE、USB和其他前置接口统统布置在主板右下角的边缘，SATA和IDE接口最好为侧倒放置，更有利于布线的平整。

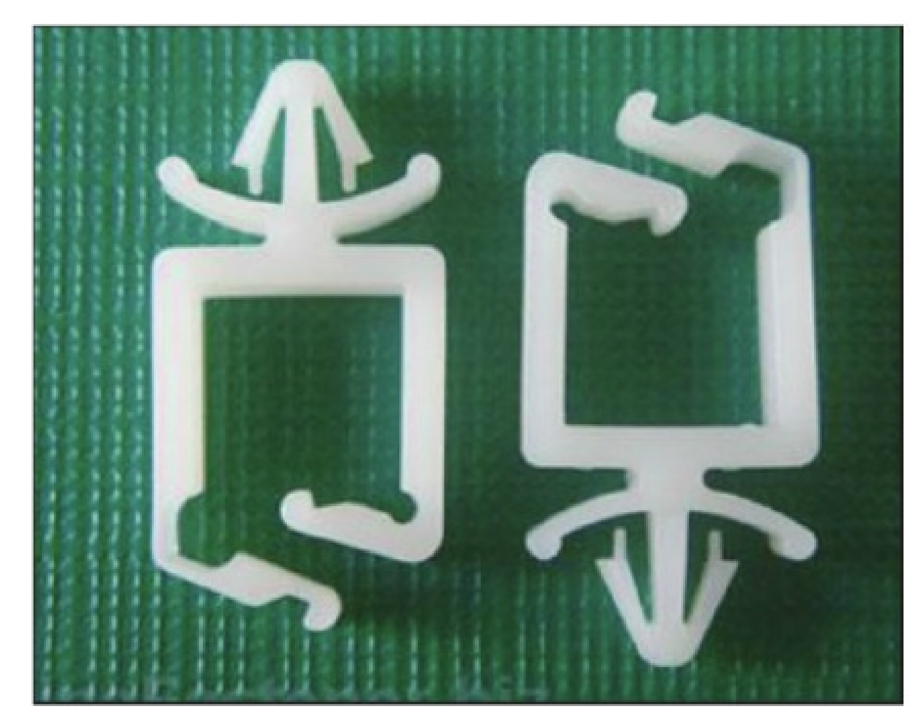

大部分主板都将接口设置在右下角边缘


侧倒放置的SATA和IDE接口更有利于走线

二 为背部走线准备工具

背部走线需要的工具基本都是用来扎束线缆的，包括扎条、束线环、双面胶、透明胶和剪刀。扎条、束线环、双面胶在IT卖场或一些家居装饰超市都能买到，也可通过淘宝等网络购物平台购买，这些东西一般不会有假货或劣质产品。实在不行也可用其他东西代替，比如扎条可用电线或铁丝代替，束线环可用其他东西改造，双面胶则用来将束线环粘帖在机箱中。


塑料扎条方便易用

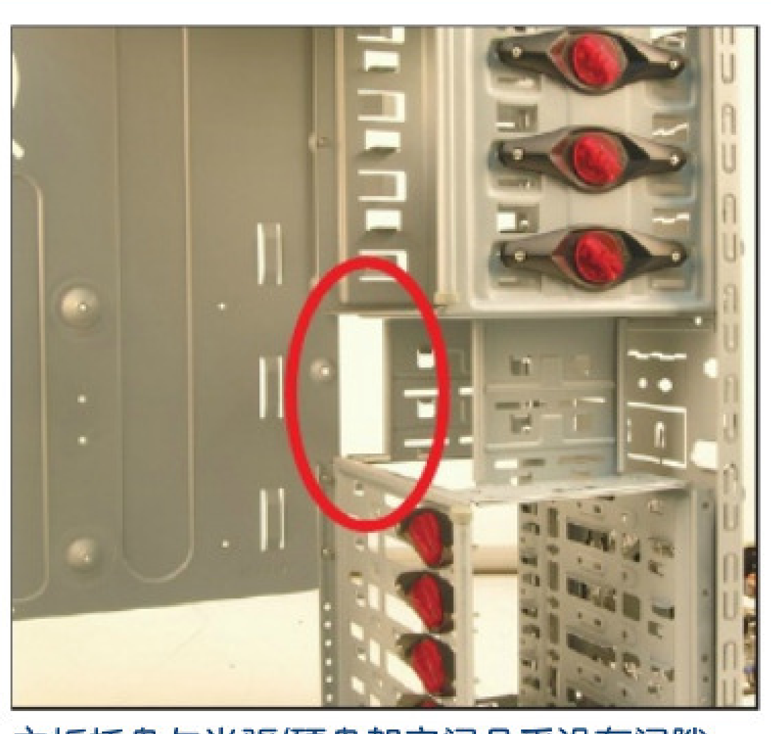

使用束线环可轻松整理大把的线缆

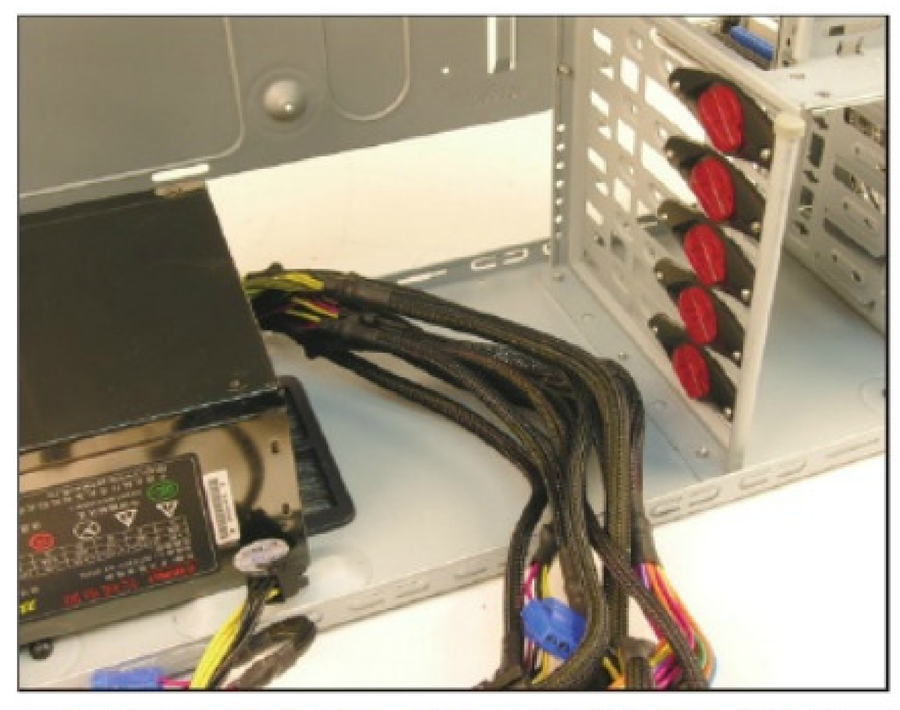
三 因地制宜 分析机箱结构

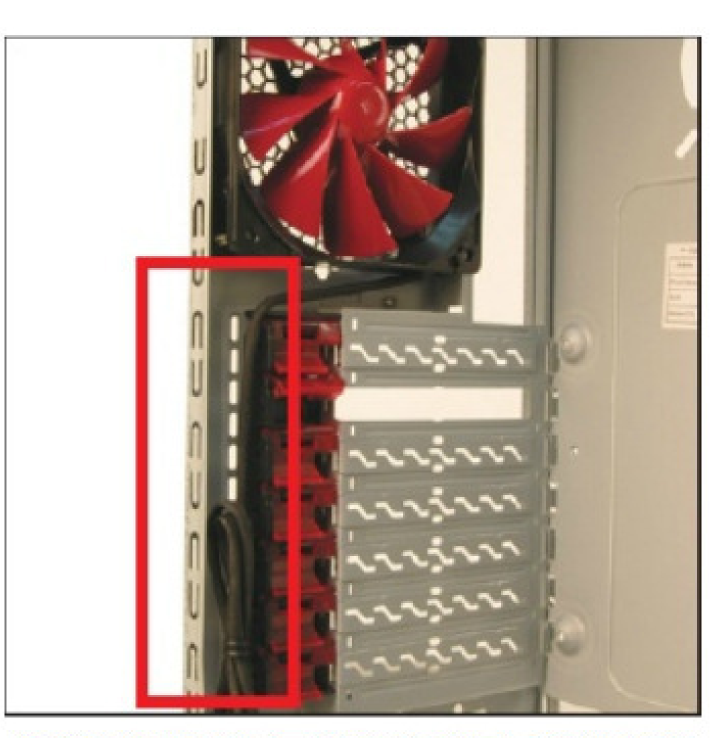
背部走线并没有一定之规，而是要根据机箱的结构来进行设计，但大体上还是有脉络可循。本文以Tt M5机箱、Tt XP550电源、华硕M3A32-MVP Deluxe主板和七彩虹镭风4830-GD3 CF黄金版显卡为例，通过详细的图例进行说明。其中M5机箱采用电源下置设计，没有特意为背部走线进行优化，因此在走线方案上需要一些变通。

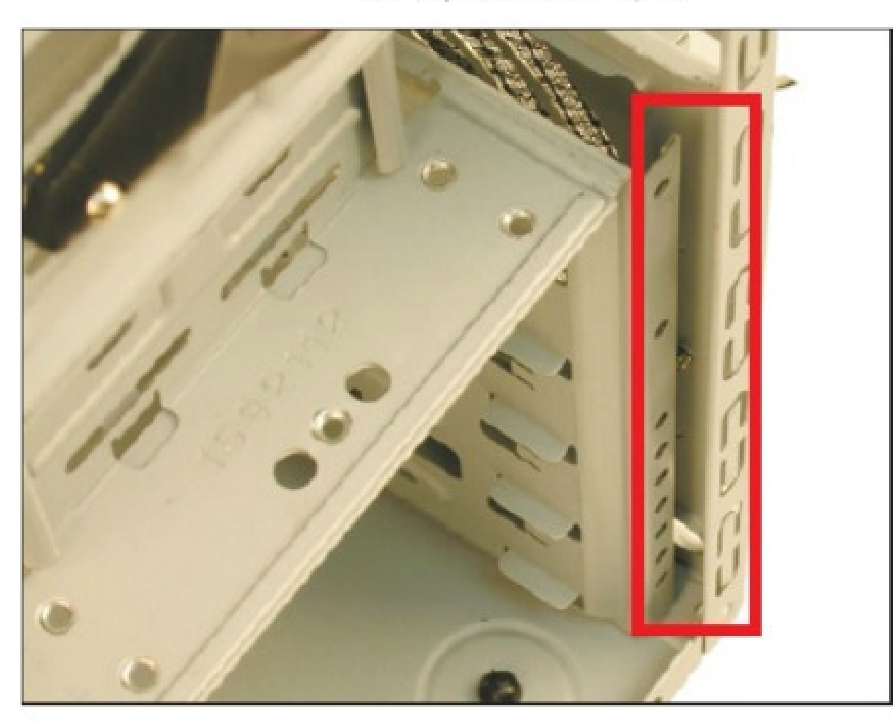

Tt M5机箱，采用了大量的免螺丝设计，安装简便

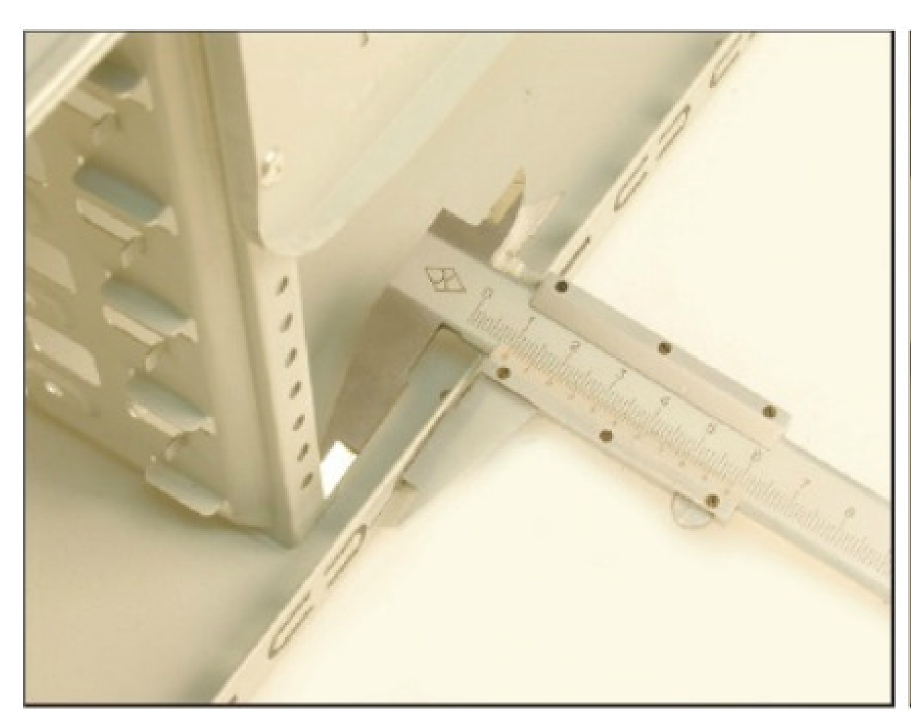

下置电源设计，机箱底部预留了进风口

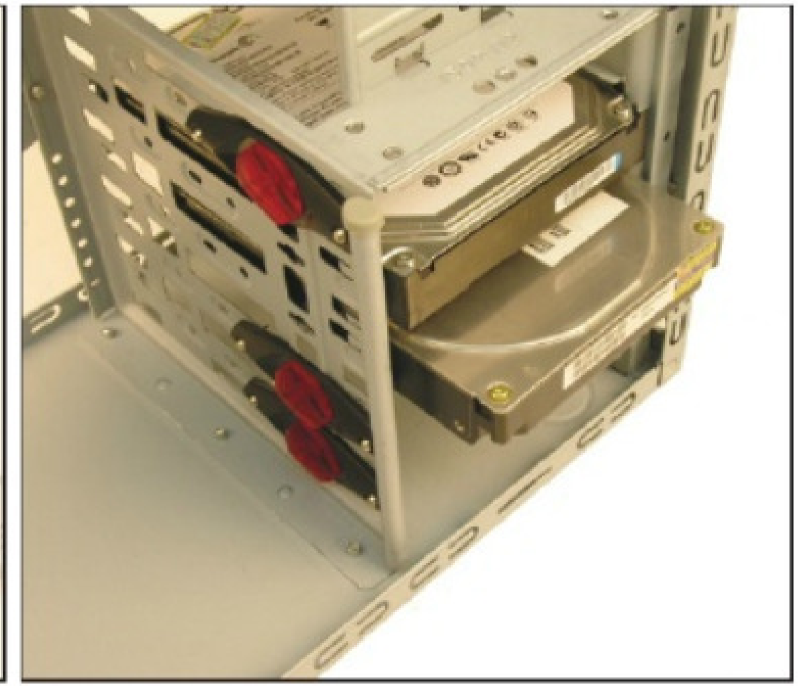

主板托盘与光驱/硬盘架之间几乎没有间隙，但这个小开口可加以利用，大部分电源和信号线都将从这里穿过

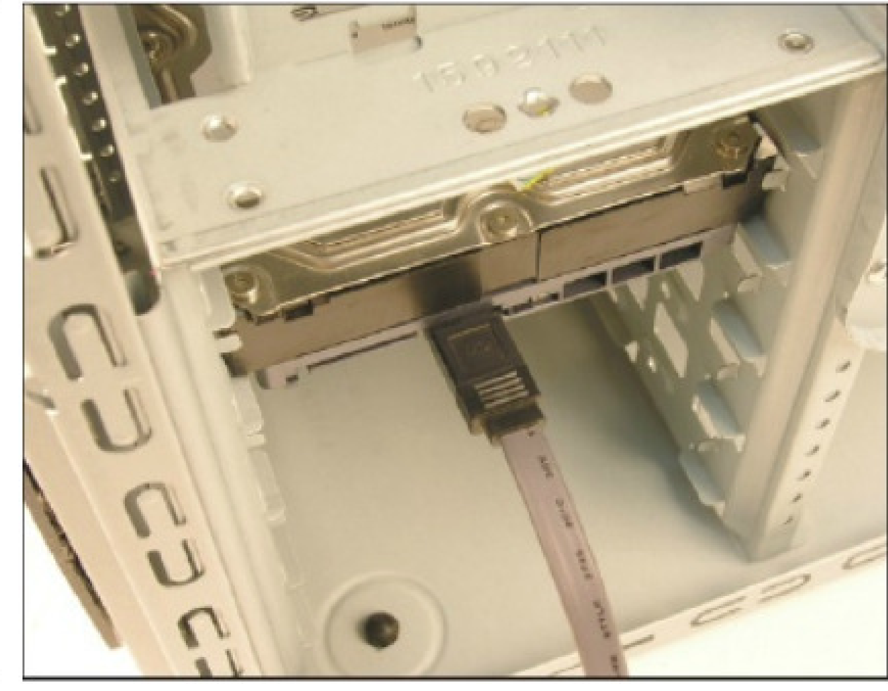

电源和硬盘架之间可用来安置部分多余的线缆


机箱边缘的空间可用于安置后风扇的电源线，部分通风孔正好用于固定线缆


如果加装前置风扇，也有同样的空间可供风扇电源线利用


主板托盘和机箱侧板的间距约8mm，对于背部走线来说有些局促，因此需要对线缆进行简单的改造

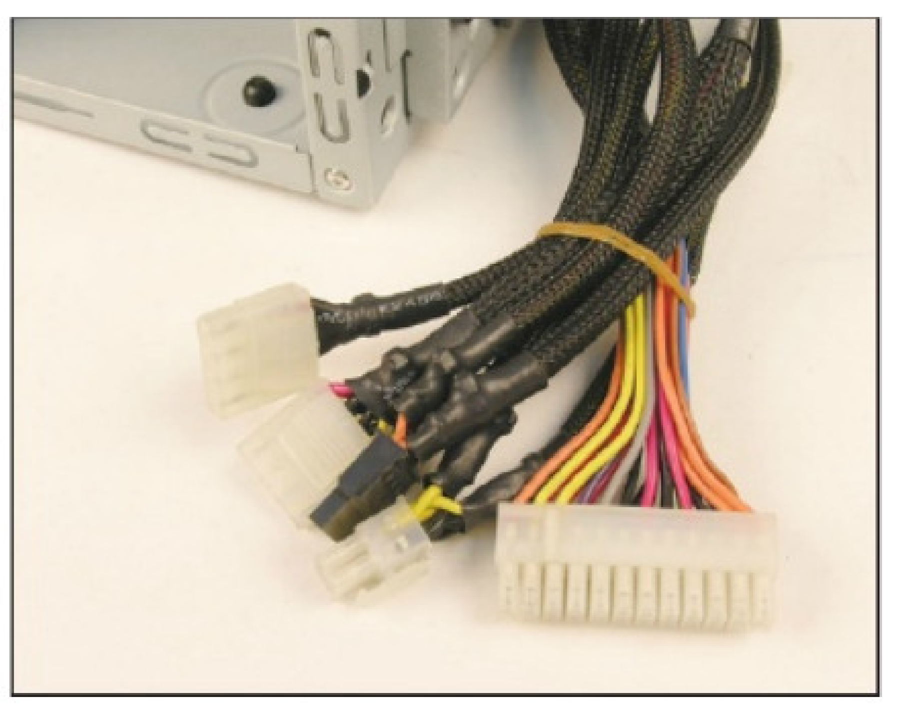

硬盘托架横置设计有助于背部走线，尤其是硬盘安装后与机箱侧板间有超过2cm的间隙，给连接信号线和电源插头留下了充足的空间

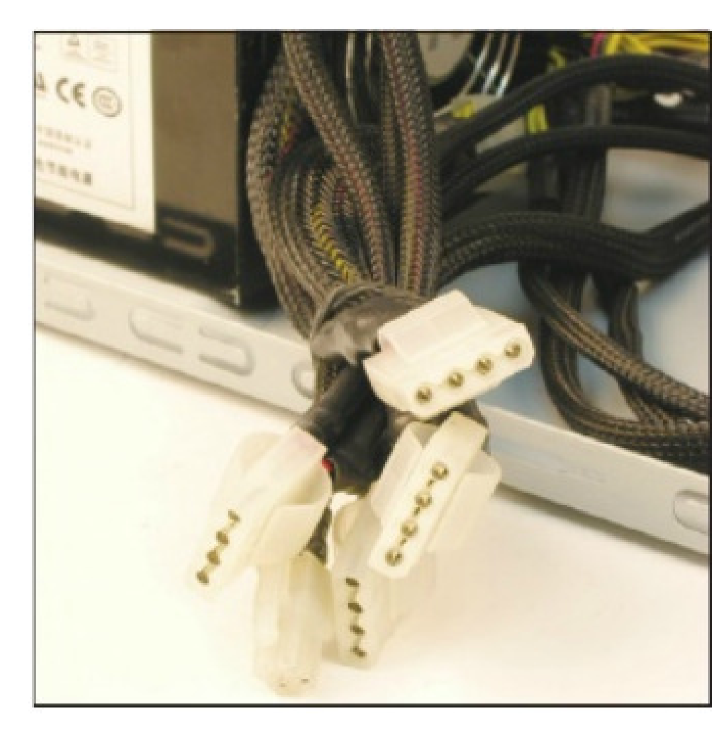

横置硬盘架带来一个硬盘安装方向的选择问题，如果无需频繁拆装硬盘，我们建议将硬盘的接口一端向内，这样更便于走线

四 实战背部走线

1.分解电源线

首先要将电源线按用途和最终接口的位置分开，根据背部走线的原则，应该让尽可能多的电源线隐藏在托盘背面。根据主板接口的位置和机箱结构，我们决定将24Pin、1条SATA、1条12V供电和1条6Pin显卡辅助供电线缆布置在主板托盘背面，而处理器辅助供电用的4Pin接头则只能另寻对策。多余的供电线缆则计划安置在电源和硬盘托架之间，或隐藏到软驱托架中，具体怎么做要看最后的实际情况而定。


电源安装好之后，按照前面的计划将线缆分为两组，进行背部走线的是24Pin、SATA供电、12V供电和6Pin辅助供电线缆


机箱内部则留下4Pin辅助供电线缆和多余的其他两条线缆

将光驱和硬盘分别安装到各自的托架上，这里要注意电源线缆在穿过主板托盘后的长度是否足以到达光驱的位置

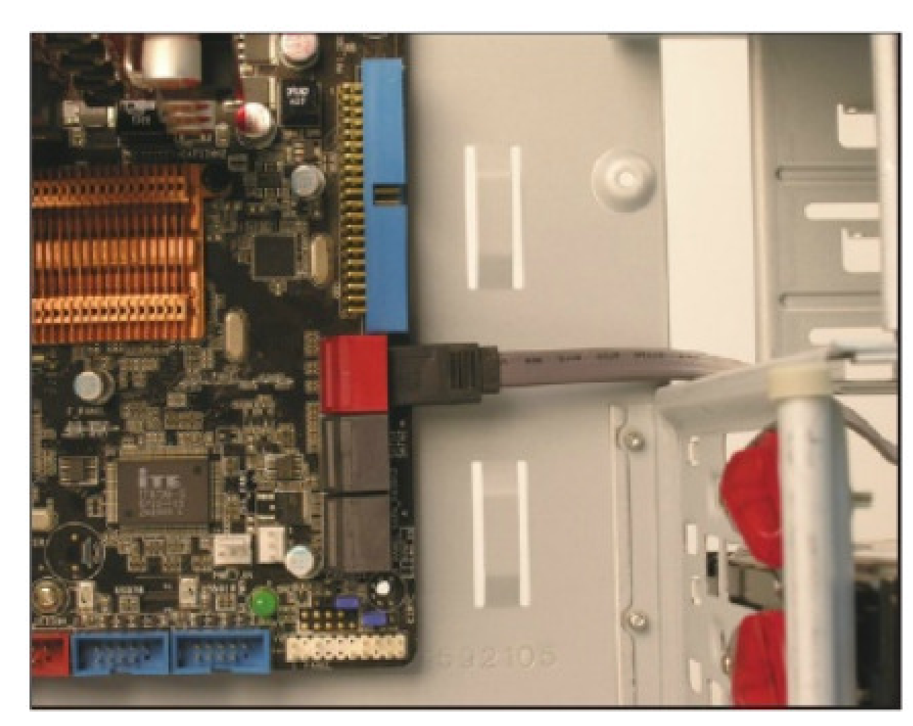


经过观察，我们发现主板托盘与主板之间的空隙较大，且在处理器对应位置预留了风扇口，恰好可以用来安置4Pin辅助供电线缆



这样就免去了线缆纵贯机箱的“噩梦”。确认个各方面均无问题之后，就可以拧上主板的固定螺丝并安装显卡了

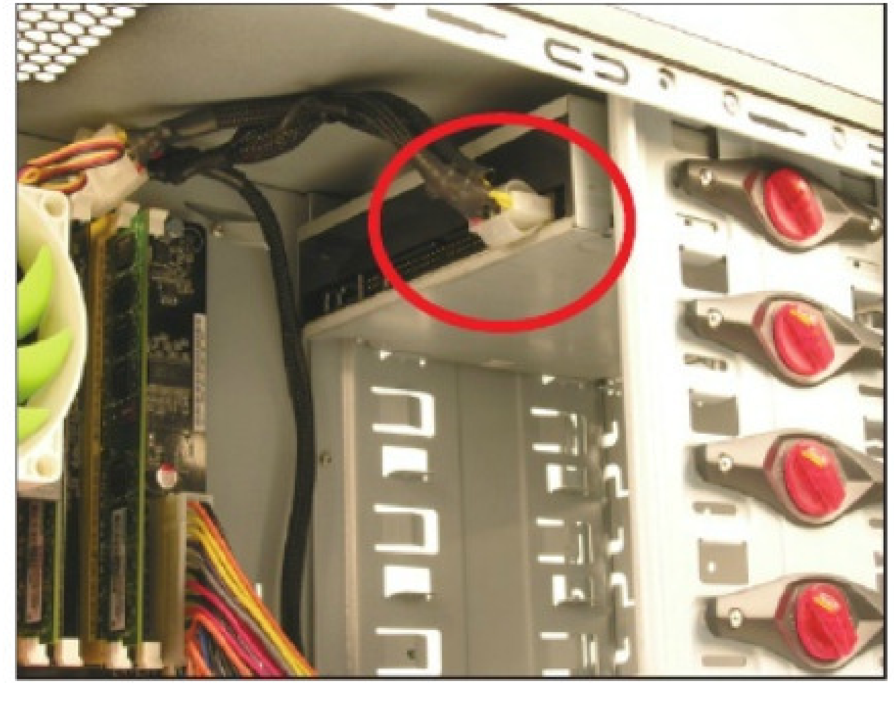
2.连接机箱内的线缆



↑将SATA数据线穿过主板托盘与软驱托架之间的开口，并连接好主板。注意所有的电缆尽量不要出现90°直角弯折，避免线缆因疲劳而折断。同时不要将线缆拉得过紧，以免接头松脱或损坏

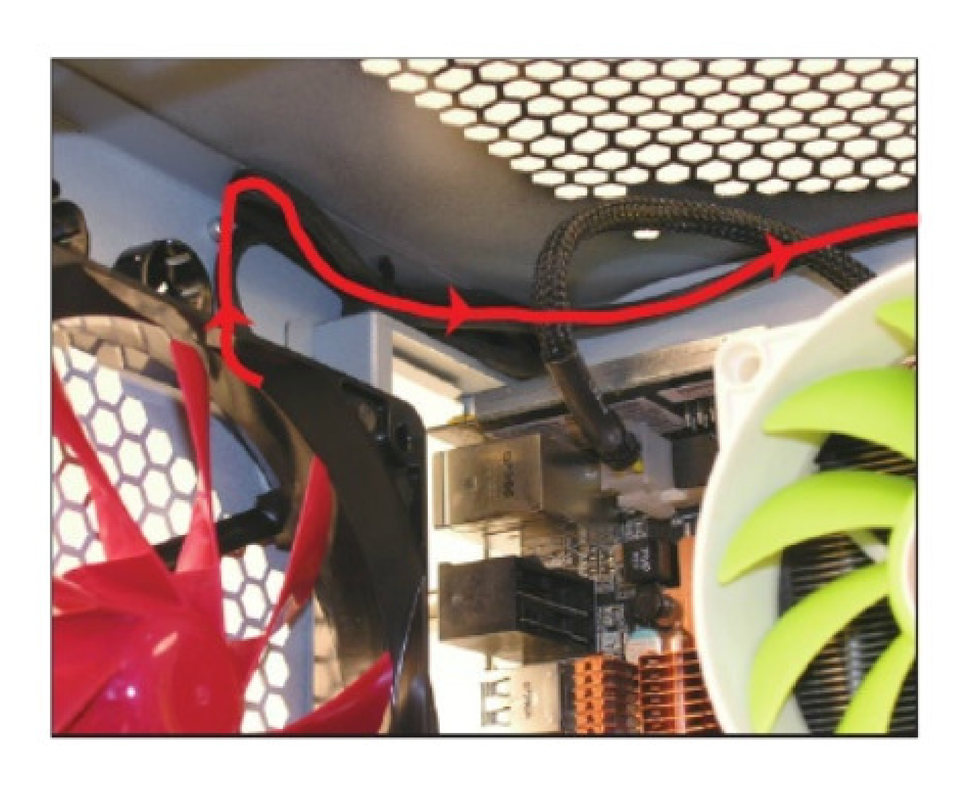
←将24Pin供电接头与主板连接，由于线缆较粗，实在不好整理时可考虑用剪刀将外包的蛇皮网剪开，以便整理到位





→将12V供电接头接入光驱。注意IDE光驱的信号线较宽，可在完成所有步骤之后最后连接，用它覆盖机箱内其他几条线缆，看起来会更整洁

↑将6Pin辅助供电接入显卡

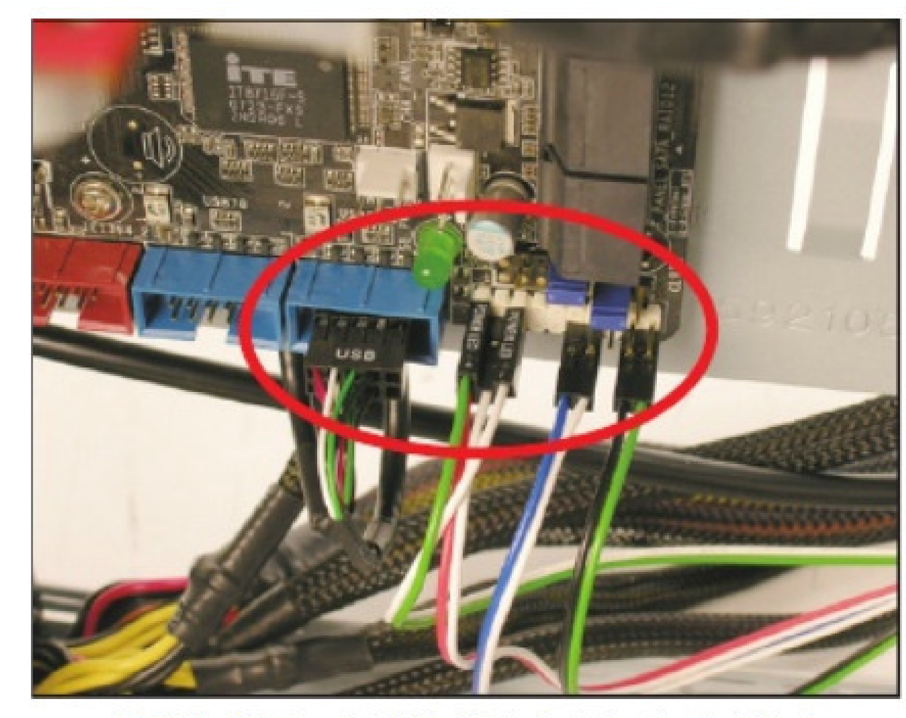


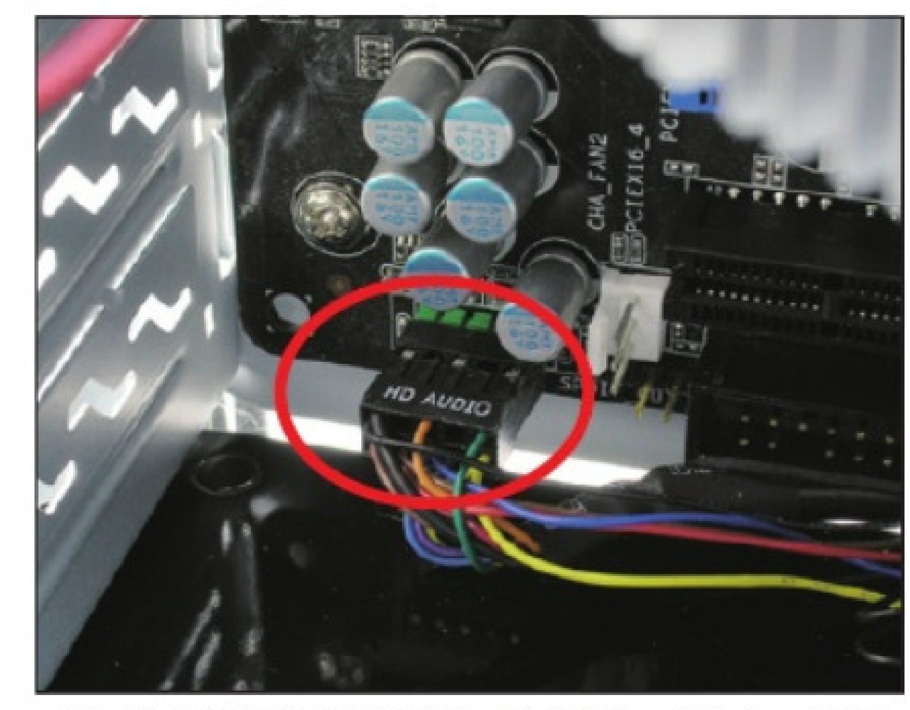
←将机箱后置风扇的电源线沿风扇边框引向机箱顶部，电源线可隐藏在风扇边框与机箱的缝隙内



→贴着顶部边框向光驱位置前进，中途用透明胶固定，最后与光驱电源的12V接头相连

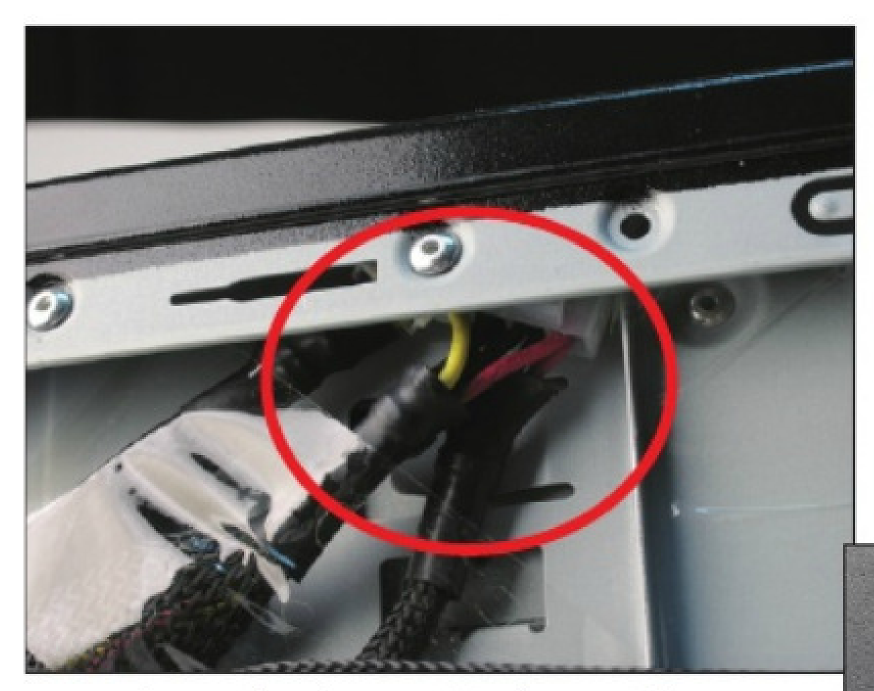
3.整理前置面板连接线


将所有前置面板连接线从主板托盘后方绕出


按照主板说明书将电源和重启开关、硬盘灯、前置USB和音频接口等依次连接

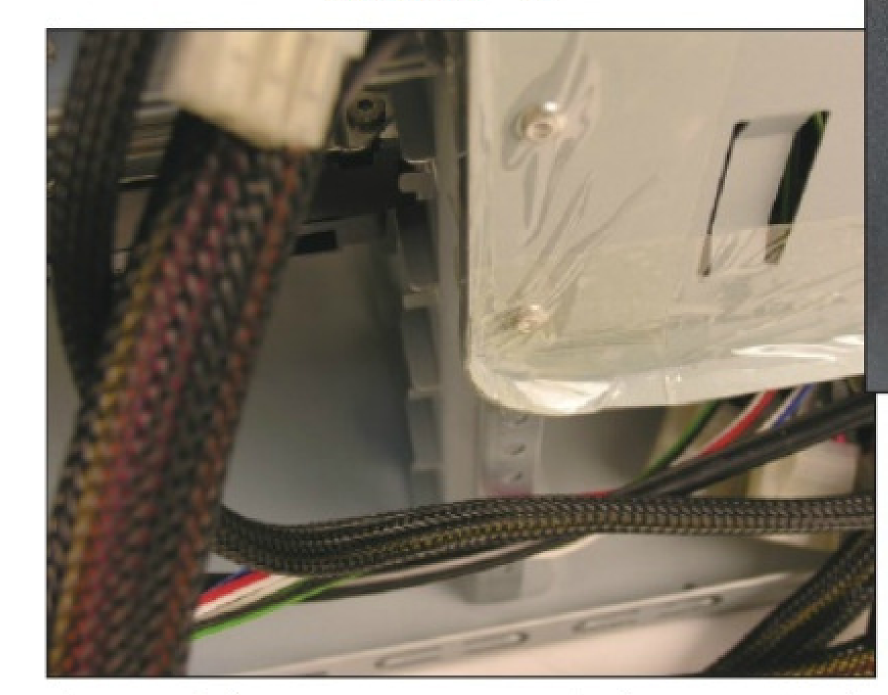
4.整理背部走线

这是整个背部走线中非常重要的一步，这个环节的好坏直接决定了最终的效果，因此需要耐心和细心。


大量的冗余线缆都要隐藏在主板托盘的背面，因此要仔细规划，尽量将接头隐藏在边角，看起来更整洁一些


多余的供电接头要分别找个合适的空档放进去，必要时可用透明胶粘贴固定

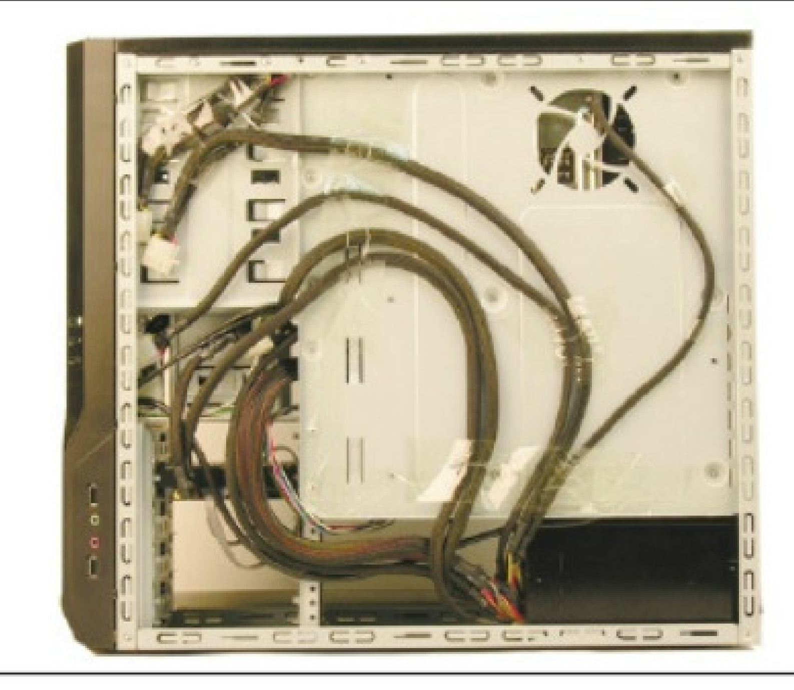

将多余的电源线缆用透明胶粘贴在主板托盘背后，注意各接头要放在较宽裕的位置


由于M5的主板托盘采用了90°折边，为了避免割破线缆，要用透明胶将折边包覆

接上硬盘的电源线和数据线，将多余的部分整理好

写在最后


最终效果图——正面


最终效果图——背面

至此整个大扫除工程就算告一段落了，机箱内部整洁干净，不用为蜘蛛网一样的各种线缆而烦恼了，散热效率也得到了提升。回顾之前的操作历程，实际上还有许多可以改进的地方，比如将机箱托盘的折边切除，在托盘的对应位置开孔等，这牵涉一些使用难度较大的工具，动手能力强的玩家们可以尝试一下。毕竟只有不断地尝试和探索才是DIY的乐趣所在。





受迅驰2移动平台问世的影响（它正式支持了802.11n的2.0版草案），802.11n开始成为事实上的正式标准，而支持该草案（draft）的802.11n无线路由也因为这注强心针（不必担心未来标准变动而大量积压作废），开始了全面取代802.11g产品的进程。与54Mbps的11g相比，11n的300Mbps理论速度显得优势明显，但实际上，它还有更多优点。

其中支持多天线进出的MIMO技术，可有效提高收发效率，让无线速度与范围覆盖大幅提高，因此很多802.11n路由器产品都设置了3根或更多根的天线；此外双频道（2.4GHz/5GHz）的实现，为数据传输的稳定性提供了基础，由于现在工作在2.4GHz的产品很多，而这一频道只有3个非重叠信道，难免相互干扰。若是选择在支持11个非重叠信道的5GHz下传输数据，则受到干扰的概率会大大减少，在一些对稳定性要求严苛的高清流媒体应用之下，这一点将显得异常重要；另外，2.4GHz仍有存在的必要，因为目前它的平均传输速率仍高于5GHz，因此最好的方法是同时支持两个频道。

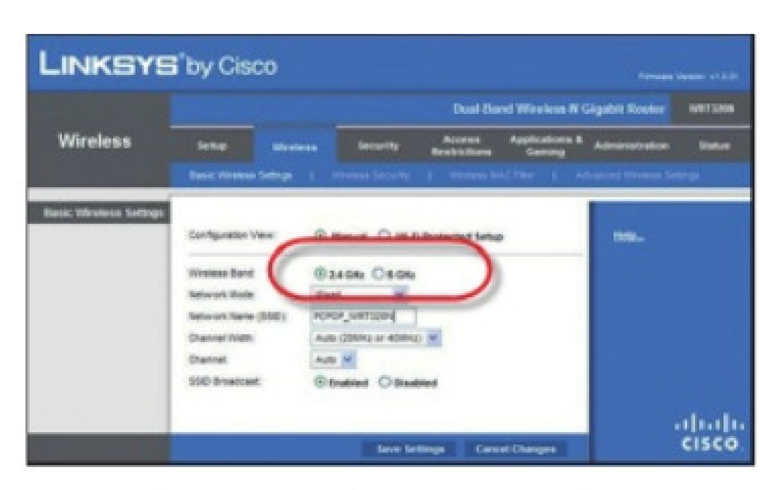
基于以上原因，如果现在想购置无线路由，即使现在你的笔记本电脑还未升级到迅驰2移动平台，但出于前瞻的考虑，一款支持802.11n的产品是不二之选。何况目前支持802.11n 2.0 draft的路由器产品已大量上市，各档性能、价值均有覆盖，最低端产品的价格与802.11g产品的差距已在百元之内。而高性能产品同样也在不断涌现，追求极致速度与稳定性的办公或个人用户也同样有上好选择。

本期要推荐的一款高端产品是Linksys by Cisco（思科）新近推出的WRT320N。推荐理由在于它的双频支持，以及千兆有线连接。

如上所述，双频支持可有效提高数据传输的稳定性，对于想构建无线流媒体传输网络的用户非常有必要。但事实上在WRT320N之前，国内还没有一款无线路由可支持该特性，因此WRT320N可算鹤立鸡群。WRT320N可在设置界面中在两个频道之间切换，这离两个频道同时支持尚有差距（理想的情况是用2.4GHz收发普通数据，5GHz收发流媒体数据）。



采用飞碟式造型的思科新品WRT320N



在设置界面中可手工切换频道

而另一个优点“千兆有线连接”，看似与无线没有关系，但实际却对无线应用影响颇大。原因在于之前普遍支持的百兆有线连接，已经对300Mbps的无线传输构成了瓶颈。根据测试，在多发连接之下，思科这款产品的实际传输速度已经超过100Mbps（换算成Byte是12.5MB/s）。如此即使是实际传输速度已接近理论值的100Mbps有线连接，也不能与之匹配。现在许多家庭和办公环境中都时刻保持着有线连接，而且通常用于连接文件存储服务器等，因此千兆有线连接的支持，将可最大限度的发挥出802.11n技术的优势。



WRT320N具有4个千兆有线连接口

最后还要提一下，这款产品独特的UFO造型确实很漂亮，尽管路由器总是摆在角落里落灰，但WRT320N应该值得你将它放在显眼的地方，充当一个引人注目的摆件。

处理器		
Intel	赛扬双核E1200盒/酷睿2 E5200散/Pentium双核E2180/E7400盒/E8400散/Core i7-920散/盒	275/410/355/755/1030/1890/1995
AMD	速龙64 BE-2400散/Athlon64 X2 5000+散/5400+散/Phenom 8450盒/Phenom 9550散/Phenom II X4 810(盒)	285/345/405/530/799/1145
内存		
金士顿	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	90/155/120/205
宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB 经典系列/2GB	90/155/105/200
威刚	万紫千红DDR2 800 1GB/2GB/游戏威龙DDR2 800 1GB/2GB	90/155/115/185
金邦	DDR2 800 2GB/DDR3 1333 1GB白金条/2GB	190/185/295
硬盘		
希捷	7200.10 250GB散/7200.11 320GB盒/500GB盒/1TB盒/1.5TB盒/7200.12 1TB盒	300/355/390/630/845/645
西部数据	320GB YS/500GB RE3/640GB 蓝版/1TB GP黑版/1.5TB绿版/2TB绿版	315/450/420/735/960/1430
日立	250GB/320GB/500GB/1TB	295/310/340/520
主板		
华硕	P5QL/华硕P5KPL-AM SE/P5Q/M3A78/M3N78 SE/P5QL-E/P5KPL SE	569/460/999/595/469/988/560
微星	微星P43 Neo3-F(LV版)/P43 Neo-F/P45 Neo2-2FR/G41M-FD/X58 Pro	749/649/999/499/1599
技嘉	GA-MA770-DS3/GA-EP45-UD3L/GA-EP43-S3L/GA-EP45-UD3R	599/999/1499/749
富士康	A74MX-K/P43A/P45A/A7GM-S/ELA	399/690/999/599/1599

影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/750a SLI魔盒版/IP45海啸版	299/299/299/599/499
翔升	P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G	498/399/499/399
捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/悍马HA06/X-Blue蓝光P43	699/399/499/599/399
映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7/TA790GX3 A2+/TP43D2-A7 6.x/TPower X58	699/499/599/498/799/599/1999
ECS精英	黑尊龙P45T-A（v1.0）/P35T-A（v1.0）/A780GM-A黑炫龙	599/560/499
	显卡	
迪兰恒进	HD4650冰钻/HD4830雷钻/迪兰恒进HD4850北极星DDR4/迪兰恒进HD4870火钻	399/699/999/1199
七彩虹	逸彩9800GT-GD3 冰封骑士3F 512M/镭风4670-GD3 CF白金版 256M P10	699/499
影驰	GTX260+/9600GT加强版/GTS250骨灰上将	1299/599/899
蓝宝石	HD4830白金版（512MB）/HD4850 海外版HDMI	699/799
华硕	EN9800GT HTDP 512MD3/EAH4890 HTDI 1GD5	799/1799
XFX讯景	GTX280(GX-280N-ZDF)/GTS250黑甲版(GS-250X-YDF5)/黑卡GTX285(GX-285N-ZDB)	1799/1199/3499
双敏	无极HD4830玩家限量版/速配9600GT玩家战斗版/火旋风HD4670玩家限量版	588/499/499
	显示器	
明基	G900HD/G2020HD/G2220HD/E2200HDP/G2410HD	799/899/1050/1099/1399
三星	943NW/2243EW/933SN/2243SW/T220	860/1299/949/1349/1599
LG	W1943S/W2043S/W2243S/2254TQ/2253TQ/2442PA	799/899/1099/1369/1399/1850
飞利浦	190SW9/190CW9/220EW9/220VW9/220CW9	900/930/1100/1090/1310
AOC	F22S/F19S/F19/913SW/915SW+/2036S/913FW+	1050/699/720/780/780/829/890
Acer	V173/V193/V233H/V193WB/V203Hbd/V243HQ	740/799/1090/760/820/1240
优派	VA703B/VA926/VX1940/VX2020/VX2240	949/1130/939/2199/1150
长城	L226+/L228+/M2336/M2231	1080/1090/1099/1090
	笔记本电脑	
联想	L3000 G230T1600/G230 T4200/G230 T6400	4250/4800/5550
Think Pad	SL500 BAC/SL400 AQC/SL300 CA1	3500/4340/5700
华硕	F81E42SE-SL/F81E745SE-SL/K40E42IN-SL	4200/5300/4400
惠普	CQ35-111TX/DV2-1105AU/DV2-1105AX/DV3-2021TX	6400/5150/5600/6500

Acer	3810T(351G25n)/4730G(651G25Mn)	4700/4700
东芝	M332天籁黑/M333水晶银/M335极光白/M336野玫红	5200/5700/5700/5700
	手机	
诺基亚	E75/5800/E71/E63/N85/N79/N95 8GB/N96	2699/2688/2199/1499/2999/2088/3095/3399
摩托罗拉	A1600/A1800/V8/V8 2GB/Q8/Q11/VE66	2030/2990/1450/1630/1150/1900/2030
三星	M8800C/G508e/i8510/i908e/F488E/G808E/i728	3539/2566/4760/3488/2525/1748/1799
索尼爱立信	W715/C905C/W595c/W908C/W380C	2788/3643/1745/1351/944
多普达	Touch HD/Touch pro/S900C/P860/P660/T3238/S600	5924/5088/5100/3625/2480/3399/2789
LG	KP500/KF755/KC550/KF350/KF510/KF690/KE998/KX500	1699/1750/1738/1299/1600/1500/3339/1769
	数码相机	
索尼	T900/T90/W210/W290	2600/2150/1500/2200
佳能	EOS 500D/SX10 IS/IXUS 95/IXUS 110/IXUS 990	5400(套机)/3230/1680/2280/2400
尼康	D5000/D60/P90/S220/S230/L20	5500(套机)/3900(套机)/2950/1300/1500/990
松下	FX38/FX180/TZ15GK/FX520	1740/2300/1980/1700
富士	F200EXR/Z30/Z33/S2000HD	1980/980/1200/1900
理光	R8/GX200/R10/CX1	1650/2800/1950/2250
奥林巴斯	μ 1040/μ 1050/μ 9000/SP-565/SP590	1200/2220/2600/2300/2850
三星	NV100/M310/S1070/IT100/ES55	1950/1350/1050/1780/980
	个人多媒体播放器	
苹果iPod	nano4 8GB/shuffle 2GB/4GB/classic 120GB/touch 8GB	1098/480/568/1860/1698
三星	U4 2GB/4GB/S2 1GB/2GB/S3 2GB/Q1 4GB	440/680/235/399/560/638
艾利和	Mplayer 1GB/T5 2GB/4GB/Mplayer eyes 2GB	290/290/380/369
魅族	SL 2GB/4GB/8GB	379/479/659

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2009年6月11日。



头牌新闻

暴风科技宣布“召回”软件

■本刊记者 冰河

2009年5月19日，中国大陆南方六省区出现大面积互联网中断，6小时之后情况得到缓解。随后电信服务商宣布断网原因与中国互联网知名软件服务商暴风科技旗下“暴风影音”软件有关，引来互联网民对暴风影音的声讨和指责。经过警方调查，断网原因是由于黑客攻击DNS服务器引发的连锁反应，源头并不在暴风影音，但暴风影音的软件设置以及其巨大的用户量确是引起大面积断网的重要因素。当黑客因游戏私服争端攻击私服所在的DNS服务器时，由于暴风影音的DNS解析服务凑巧也在同一服务器上，而暴风影音软件在用户电脑上自动执行的stormlive.exe程序在受攻击服务器上进行DNS域名解析未果后，转向其他电信服务器寻求服务，最终导致其他服务器压力过大瘫痪，进而导致更多服务器遭受波及。来自电信部门的数据表明，在导致网络瘫痪的巨大域名解析请求中，来自暴风影音的流量高达40%。事件发生后，暴风影音软件提供商暴风科技召开公开说明会，表示暴风影音并不是断网源头，也是此次断网的受害者。但考虑到软件服务设置的缺陷，暴风科技宣布：将在其官网停止所有此前版本的暴风影音播放软件下载，并提供全面召回咨询。自6月19日起，网民可开始删除暴风影音软件，更换为暴风公司为所有用户提供的暴风影音“暴风门”特别版。自6月1日至7月1日，暴风公司将开通24小时召回热线4008108689，通过这一热线，用户可以咨询并免费申领暴风影音“暴风门”特别版光盘。此公告宣布引起现场哗然，在中国软件史上并未出现软件召回案例。暴风影音CEO冯鑫现场表示：“虽然各版本暴风影音不存在用户使用问题，但如果1.2亿用户都替换成新版，在网络再次出现异常的情况下，播放软件带来的DNS请求负担将降低94%，大大增强整个中国互联网的抗风险能力。”

虽然暴风科技表现出了应有的诚意，但此次事件中暴风影音神秘的stormlive.exe程序和其造成的客观后果还是引起了诸多网民的担心。召回后更新的暴风影音是否还会执行这个程序，是否真的能如冯鑫所说有效降低DNS请求负担，目前尚无法得知。此次断网的背后，实质是中国应用软件行业艰难生存环境的一个体现，对于这个问题，本刊将在进一步采访暴风科技和相关企业之后继续报道，敬请关注。



硬件店

英特尔公司推出4款新处理器和MyWiFi技术

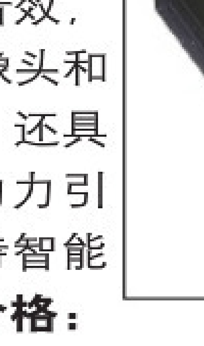
英特尔公司于近日在2009移动产品夏季媒体沟通会上宣布即将推出T9900、P9700、P8800、SU2700四款新处理器，包括一款低功耗版本的处理器和一款低价芯片。此外，会上还宣布了英特尔超低电压（ULV）处理器和MyWiFi技术，前者可以有效延长电池续航时间，且能保证产品性能与使用标准电压英特尔处理器的笔记本相差无几；后者则可以让笔记本电脑转变为Wi-Fi个人局域网（PAN），无需使用电缆或电线即可与多达八台经Wi-Fi认证的设备直接相连。

AMD推出新一代速龙 II 处理器

AMD宣布推出两款双核桌面级处理器——采用45纳米技术的速龙 II X2 250和羿龙 II X2 550黑盒版。速龙 II 双核处理器的热设计功耗（TDP）为65W，在执行基本任务、高负载工作和闲置状态时，分别最多可节能50%、40%和50%。速龙 II X2 250采用AM3接口，频率为3GHz，内置1MB二级缓存；羿龙 II X2 550频率为3.1GHz，内置512kB二级缓存。

华硕推出采用IceCool设计的K40IN笔记本

华硕近日推出采用IceCool设计的全新K40IN笔记本，腕托处低于人体体温25%的效果可给用户带去超劲爽的舒适体验。K40IN的外观独具娱乐机型中的沉稳风格，采用“晶钻漾彩”设计，外壳防刮耐磨，整体外型平滑流畅。它采用英特尔酷睿2 T6400处理器、1GB内存和250GB硬盘，配备最新NVIDIA GeForce G102M GPU，带有512MB独立显存，拥有16：9比例LED背光宽屏，搭配奥特蓝星高品质扬声器及SRS Premium Sound音效，内置130万像素摄像头和802.11n无线网卡，还具备华硕超级混合动力引擎（SHE），支持智能节电技术。**参考价格：6599元**





纳伟仕“家庭梦剧院”销量过10万台

纳伟仕集团董事局主席厉天福于近日在北京举行的新闻发布会上宣布“家庭梦剧院”销量已突破10万台。至此，纳伟仕“每销售一台‘家庭梦剧院’，就拿出部分利润捐助红军小学以回报社会”的诺言也正式兑现。自2009年4月6日“家庭梦剧院”V6、V9新品发布以来，截止5月26日，该产品已出货104 680台。



据相关负责人介绍，市场定位准确、价格平易近人（V6全国统一零售价598元/台；V9全国统一零售价998元/台），并且可以与电视、电脑、笔记本、DVD、手机、MP3、MP4等设备连接，以及全触摸无按钮的设计，是该产品获得成功的原因。

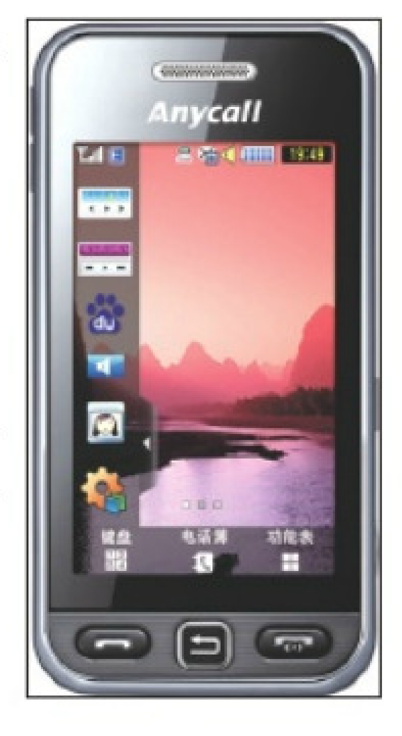
惠普推出Pavilion s5000系列电脑

惠普宣布使用其最新HP ID09外观设计的“乐玩”系列影音娱乐电脑HP Pavilion s5000系列正式上市。特征是以仅为常规机箱的一半的体积保证影音娱乐功能，同时搭配同步上市的新品21.5英寸全高清宽屏黑晶显示器和CyWee Z体感手柄，并且随机赠送网球、格斗、赛车、飞行等游戏。据悉，s5000的市场参考价格约为5199元，此外加498元还可获得CyWee Z体感手柄。



三星发布S5230C全触摸屏手机

近日，三星Anycall在国内推出最新全触屏手机S5230C。作为三星全球奥运旗舰手机F488E的“年轻”继承者，S5230C深受“乐触一族”喜爱。“乐触族”（Lifestyle of touch and fun）是指那些倡导“乐触”理念，鼓励用新方式探索生活乐趣的人群。S5230C采用26万色的TFT镜面屏幕，纤薄机身仅厚11.9毫米，外形灵动轻巧，同时又将轻松的触控体验、便捷的联网应用设计、丰富的多媒体功能融为一体。从外形设计到内在功能，S5230C均为用户带来“快乐触控”的全新感受。



华硕发布RT-N13/N13U无线路由器

近日，华硕推出两款节能型无线路由器，它们均采用绿色网络（Green Ethernet）技术，根据不同长度的网线自动调整信号强度以提升传输稳定度，让用户在节能、环保的同时不会牺牲任何性能。据华硕公司介绍，华硕RT-N13和RT-N13U在节省电力的状况下提升传输稳定度，省电高达19%。RT-N13和RT-N13U采用最新的802.11n草案2.0标准，具有更高的传输速度，最高可支持300Mbps数据传输速率，保证用户可享受更快的内网速度及更流畅的网络数据、语音、影片文件传输体验。



网络帮

iGoogle全球背景主题融入“中国风”

2009年6月1日，来自不同艺术领域的23位中国艺术家为谷歌个性化首页iGoogle设计的艺术作品正式上线（g.cn/ig），这些作品将作为iGoogle的艺术主题，供全球网民欣赏和定制。参与iGoogle中国艺术主题设计的艺术家，包括音乐家谭盾、郎朗，漫画大师蔡志忠、幾米，中央美院院长潘公凯，北京奥运会吉祥物主要设计者之一吴冠英，现代艺术和后现代艺术画风的代表人物闫博和张大力，以及哈亦琦、西合道等被授予“中国非物质文化遗产继承人”称号的民俗艺术家们。iGoogle是用户的个性化首页，谷歌公司提供了上百个小工具供用户自由选择搭配，帮助用户将日常所需的互联网信息、应用都定制到一个简洁直观的页面上，从而让用户无需再打开数十个网页，就能一步到位获取自己需要的所有互联网内容。比如三天之内的天气信息，用户关心的最新资讯，实时跟踪所关注的股票波动状况，房贷及利息换算器，个人所得税计算器，最热门的中外音乐、歌曲，正在进行中的音乐会、话剧等城市活动，城市美食地图等。





软件圈

微软官方商店确认Windows 7包装盒样式

早在5月份，网络上就已“泄露”Windows 7诸多版本的包装盒样式，而在距Windows 7正式销售还有三个多月时，微软的网络商店（Microsoft Store）已公布Windows 7旗舰版、专业版、家庭高级版的零售版包装盒样式和图案，而且与之前的“泄露版”完全一样：分别以黑色、蓝色、绿色作为主色调，设计风格非常简洁。与此同时，微软发言人表示“新西兰和澳大利亚将成为最早开始销售Windows 7的地区”。



微软公布Windows 7和Windows Server 2008 R2上市时间表

2009年6月3日，微软OEM事业部全球副总裁史蒂夫·古杰海默（Steve Guggenheimer）在台北国际计算机展（Computex）的主题演讲中表示微软对Windows 7和Windows Sever 2008 R2所取得的进展充满信心，并宣布Windows 7与Windows Server 2008 R2将于7月下半月进入RTM（Release to Manufacturing）阶段，并于2009年10月22日同步上市。微软一直与伙伴紧密合作，使消费者可以享受到Windows 7带来的多种便利，史蒂夫·古杰海默说：“出于这样的考虑，我们将会推出一项Windows升级选择方案。对于购买新电脑的消费者，不论是即将入学的学生，还是就是需要一台新电脑的用户，他们在购买新电脑时，可以选择将来升级到Windows 7。”Windows升级选择方案推出的确切日期将会在稍后公布，合作伙伴可以为消费者提供更多细节。



晶合快评

笑眼看Bing

■晶合实验室 星尘

“你有‘Bing’啊，还用Google和百度。”这是本编辑部为微软新搜索引擎Bing设计的广告语。虽然这句话迎来了内部不少Google和百度用户的板砖，但仔细想想确实有些戏谑之处。

其实从英文角度看，Bing这个名字没有多大问题。Bing的意思是一堆，并没有不好的意思，而好处是显而易见的：简单。BBC的采访认为这是个成功的名字：Bing听起来很快，我觉得这很有价值。要知道，搜索引擎并非内容提供商，只是一个辅助工具。你希望他们能迅速满足你的需求。从这种意义上讲，Bing是成功的。人们需要的是一个简短易记的名字，任何冗长的名字都会让人感觉很糟糕。

目前有名的英文引擎Google（谷歌）、Yahoo!（雅虎）的中英文名称都是双字节发音，非常简短，使得这些名字琅琅上口同时便于记忆，自然名声在外。中文引擎百度也只是双字节，因此在中文搜索领域也能占有一席之地，不过其英文“Baidu”并不属于英语拼写习惯，因此想要在英文搜索上有所地位恐怕很难。而1996年上线的搜索引擎Dogpile则有4个音节，Lycos和Fast有3个音节，传说中的超智能搜索Wolfram Alpha那就更长了，让人看着名字就头疼，所以它们都不是太有名。即使以前微软的Live Search，因为名字太长，用户也并不多，虽然知道的人不少，但多半是因为微软这个大牌子及Live Messenger（前身是MSN）。于是微软总结了上面的音节与名声规律，重击抛出一个可以压倒所有其他搜索引擎的名字——单音节的“Bing”，其称霸搜索界的野心昭然若揭，只是出师未捷便在中文领域遭受不大不小的打击。

记得当初Google结合中国国情取的中文名字“谷歌”被认为老土，都被舆论好一通嘲笑，那Bing会取什么样的中文名呢？这回微软算是撞到枪口上了，恐怕大家第一想法就是“病”，于是大家都难以理解微软为什么会取这样一个不吉利的名字，要知道现下流行语是“有什么别有病，没什么别没钱”，可是Bing却来了，实在晦气。

这中英的文化冲突还真是难办。不过也应了一句熟话：好事不出门，坏事传千里。大伙就着这不吉利的名字将Bing广泛流传，也算为微软做了免费广告。

话说现在大家也都接受了“谷歌”这样老土的名字，那么Bing其实也是可以接受的。当然中文不能用“病”这个字，“必应”虽然是个不错的音译，什么样的搜索都必定应答，多有气势啊，只是遗憾成了双字，没能超越谷歌。在我看来，“禀”作为中文名更好一些，不但说明搜索引擎禀告结果，同时禀的拼音与Bing完全相同，对中文用户来说也完全没有理解障碍，实在是完美结合。



隐匿的“星际”高手星尘

当然，一个好名字并不意味着就一定能成功，Search.com恐怕是最适合做搜索引擎的域名了，但知道的人恐怕不多，再试用Bing之后，我发现它还是有可取之处的：Bing的界面布局更加合理方便，搜索生活信息的分类结果更加详细，搜索购物信息也会显示相关评论的搜索结果。粗略评比下，还是可以与Google一比的。而且微软已经推出旅行类垂直网站Bing Travel，可以预见Bing也会像Google那样逐渐铺开，蚕食各个领域。遗憾的是，其使用的背景图打破了搜索引擎主页简洁的惯例，虽然图片本身清新漂亮，但打开主页会多花时间，这并不是一个很好的设计。此外搜索框位置过高也是一个问题：要知道，Google的搜索框位置是经过仔细研究的——用户打开网页时最先注意的网页位置是在正中偏左，称为第一焦点，因此Google将搜索框位置定在第一焦点位置，百度自然依葫芦画瓢。而Bing却继承了Live Search的风格在页面顶部，容易使用户产生疲劳感。

对于Bing的出现，Yahoo!的态度并不友好，而Google则颇有风度，表示热烈欢迎，事实上它不欢迎也改变不了什么。用户除了广泛议论Bing这个名字外，似乎没有表现出要换搜索引擎的冲动。尽管微软财大气粗，花了2亿为Bing大造声势，但是仅凭与Google持平的功能想要改变多数用户的使用习惯，仍然是任重道远。恐怕微软的杀招还是百试不爽的老把戏：捆绑。有消息称微软将设置Bing为Windows 7的默认搜索引擎，如果成为事实，虽然会受到唾骂，但收益恐怕会与唾骂成正比。当然，多了一个服务工具，就多了一个选择，我们用户自然是欢迎的。至于Bing的前途，我只希望它一路走好。P



（漫画作者：SUNS）

大众特报

在谈完弓星、护法星和剑星的升级和PK技巧之后，本期带来剑星的PK、精灵星的升级和PK、魔道的修炼、 杀星的PK、守护星的升级和PK等技巧文章。在最后，作为永恒之塔最重要 的职业之一的治愈星，该如何在小团队PK中发挥？本次也将为大家一并解惑。



■ 盛世唐朝公会
■ 疯人院公会
■ 晶合实验室

浅谈剑星在OBS练级和PK的优劣

这里主要介绍剑星在OBS练级和一些PK的优劣。

1～10级，这个不谈了通常不会发生PK，申请决斗都是没结果，同级别10级前战士还是无敌的。

11～20级，战士一路优势是显而易见的，飞速的打怪炼级吧！16级前最好还是带个盾，16级换枪，同法师决斗时切记要用好加速！打怪装备不求攻击力多高，要的是多孔，多打暴击石头，有条件买加攻击的食物，很有钱的就用红药顶住吧……

21～25级，在这个阶段是战士的一个突破，20级技能“体力强化I”——这个等级20的烙印石技能请大家千万留住，到目前的版本这个烙印无可替代。还要记得配上“下刺I”，在这个阶段小剑决斗几乎无敌，满DP的小剑能秒掉除战士外的其他职业（当然，这只是我的个人体验）。法师系职业这时控制系技能开始成形，记得要开始准备钱上天了。



26～30级，终于能开始刷欧比斯了，小剑的欧比斯之路已经开始了。PK水平在这里很重要，不光是围剿别人，反围剿在这时候也显得更为重要，记得要花大价钱买上级生命药水以及状态解除药水，否则钱会消耗得更快。在越级打怪的同时记得多望天空，在看见自己身上出现非怪物施放的异常状态时，记得随时准备补生命起飞，这很关键！（在设定中将战斗第三人所有敌方技能全部打上勾，如果这个没做好你就准备被敌方偷到死吧）不要让每次的辛苦钱变成一次又一次的跑路费！记得买抓脚、下刺2。

30～40级：30级杀古代都市楼那里的33级龙，34级杀38的妞特护卫兵以及土龙都市上层中间的怪，直到40级。到40级有了四个烙印，强烈建议使用以下四种：均衡的盔甲I、体力强化I、下刺VI、抓脚I。

嗯冲级嘛，其实很简单，各有各的心得，只要你宅级肯定练的快嘛！（强烈BS使用外挂）下面就主要说说剑和各职业在深渊逢敌的一些小小心得吧。

剑vs守护：在这级别守护是强势职业，基本打不死，如果真的想拼就多使用气以及跳刀。不要在乎他的生命量，要在前一套技能放出时干他1/4 ～1/3 （别妄想一个全部技能能打掉守护），后面跳刀就看你心理素质了。守护的盾牌晕旋很无语，它会减跳刀一半的输出，控制好抓脚能在中途给自己时间草药回复，配合大招应该还是不是很大的问题。如果天空被抓，首先就是加生命开飞慢慢的跑吧，记得通常你在飞首次时要被守护

拉回去，拉后再开加速！这样刚刚能在你飞出他的攻击范围外时他才解除抓脚。天上被袭击通常不要和守护打，但能多叫几个人。因为PK守护主动杀人通常是不会跑的。





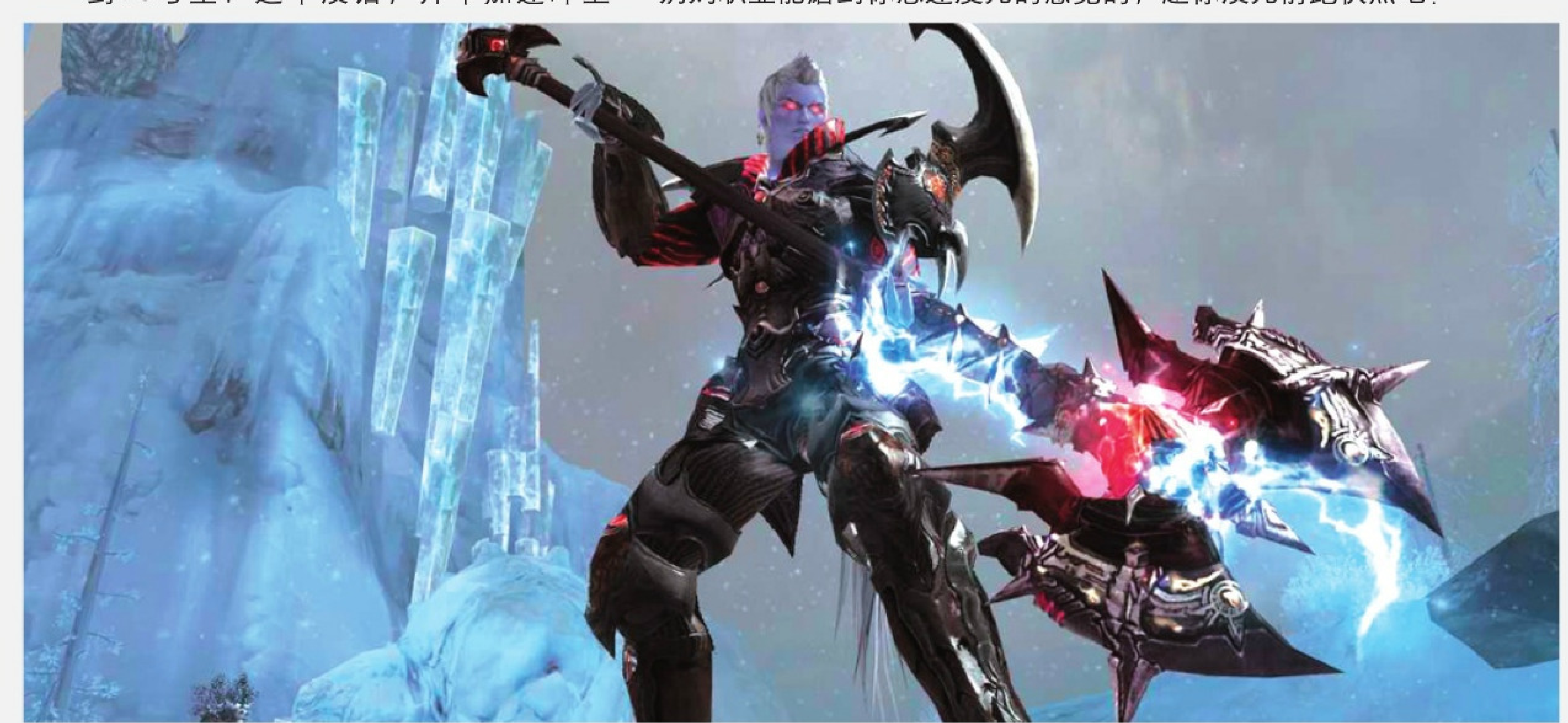
剑vs杀星：没话谈了，我觉得和杀星PK更多的是要沉住气，杀星的攻击频率很高，前面有2晕一抛，基本前两招打的RP好的话，小剑的生命就过半了。但一定要注意的是不要让杀星起连。开始开盾（气合）范围波动！破盾以前在他中间安弹的时间要出一倒或一束缚。不要被起连后再出，那就晚了。先要拖掉他的躲避，后面就都不怎么难了。看准他开躲避的时间，尽量开加速丢起飞刀绕过，他拿你没法的。中后期用抓脚捆到死，那生命掉的很爽的。被袭击天上PK不多谈，你赌暴吧，被袭击出暴的话基本就没戏了，如果没出暴机会就来了。先加生命后飞起来看情况而定，天上的杀星是不能冲击的。但是你一定要有足够的飞行药水，丢飞刀都把他甩死。记得加满生命保持距离，在技能除DP以外满后同级空战绝对丢死他。假如中途他出暴了，建议跑，就是前3秒就能看出他的级别，看你被晕后生命过半没。

剑vs弓星：这个没话，开个加速冲上去，一阵毛砍就结束了。加起DP就是3～4秒，记得带状态解除，用抓脚了就冲上去杀哦。状态药水要在被套时，或没加速时用。要记得哦，中途掉生命吼起体力强化，不要开盾了，反正一个劲毛杀。被袭击天上遇到了通常就是用钱来买命（药水CD一到就啃），生命下半你死，生命在一半以上他亡。以背上插第一根箭时开始加生命，起飞！加速！抓脚解状态！毛杀！在有DP的情况下，假如你没在抓脚前杀死他，就准备拿钱买命吧。运气好附近有NPC，边加生命边飞到NPC那喘气吧，运气不好就不谈了（老婆，出来看上帝啦……）

剑vs魔道：还是毛躁的那种打法，冲上去砍！他不给你上状态就不用技能。和魔道打切记要保持3/4的生命量，不然一被拉上天基本就被秒。通常技能顺序是：出来开元气恢复后飞刀他，他开冰冻减速你就直接开加速，变树或睡眠随时准备吼起，被捆就解除状态，近身就是一个激怒爆炸加空中束缚加激怒爆炸，前面做点破盾的小技能或自己顶盾后再连。被袭击时加个生命回头冲上去，准备给自己祈祷吧！除非被打后你的生命还有1/2以上，否则最好就不要动了（放弃抵抗吧），要么一个大招下来你加了生命后还有3/4生命以上，你可能有得胜的反击机会，其他的就在那放松的去死吧！或者起来一会杀他一把……

剑vs精灵，决斗确实恼火。其他不谈了，祈祷你一招破盾吧。被袭击加生命，飞起来看情况，假如你在恐惧后都还有一半的生命抗起毒杀吧！

剑vs治疗、护法，最好不要打了，30级以前能祈祷秒他们，34级以后就不要找他们PK了，除非你今天有超高的RP以及DP，不然你还是安心的做爱做的事吧。被袭击不谈了，没有任何一个职业比这两个奶妈职业能磨到你想速度死的感觉的，趁你没死前跑快点吧！





捣乱之星——精灵星成长心得

精灵星，一个让你头疼的小精灵，具有超越常人的观察力、控制力和坚强的意志，虽然不是那么灵活能跑，但有辅助技能保护着她那弱小的身体，在战场上给敌人带来不断的麻烦（吃药打针不断），说直咯：是捣乱；说戏剧咯：是配合团队让敌人分心！而精灵星的宝宝在你手动控制下，选中要攻击的目标后就会义无反顾地冲上去，而你则可以做别的事——安心的休息、捣乱、控制、观察、偷袭……

切记，精灵是地上的强者，让人头疼的强。但如果到了天上，那就是一个菜。所以，千万别上天！下面说说精灵星的练级。

当转职成为精灵星后，与生俱来的精灵便与你同在了。10～20级时主要在贝尔特伦混，要塞外面有个来回走动的NPC，从他那里可以重复接打螃蟹的任务，见到他就接吧。主要还是做任务，一个都不要漏。到16级时很多精灵星都去单刷精英怪，我是一个胆小的人，死多了，怕……所以19级才去，折腾了一番，也算有点成就，所以还是建议大家有空就去刷下，不行就组队去吧，经验很好，掉宝就看RP，有时会掉绿图案和绿装。我也算从这里开始致富了。

19级的时候基本上将贝尔特伦的普通任务都做完了，只剩下图尔辛那几个组队和使命任务，而没有耐心继续的同学可以转移去埃尔特内，第一次进城就可以领到大概5个任务，此时的你又有事情可做了。22级前单做任务很快就升了，有些同地图、同怪的任务可以一起做，省时间嘛。24级沙漠那里有个任务做完可以领到移动+5的称号。一直升到25级后就可以去深渊打怪，拿OBS，无聊了也可以回城做任务。记得平时养成拣“垃圾”的好习惯，级别越高的怪，掉的“垃圾”也越值钱，有时间走一趟卖了，也能有1万多的收入。到26级时可以去黄金军团那边刷野怪练级，练到30级后去因特尔蒂卡练级，到34级就去卡37级精英怪，拉着NPC守护帮你顶怪。到37级时可以2个精灵刷精英，把精英怪变火精灵宝宝，2个精灵可以变6次哦，换着变！2人配合练到42级都行。





下面再说说PK，要尽量打地面战，因为精灵星空战实在是不行。

地面战打近战系要放风筝，大地和腐蚀换着用，抓住机会放气息，或者灵魂呼喊+精灵弱化。当对手不再追你的时候，你就胜利了。打远程时，如果是魔道或者治愈，第一时间就沉默，然后将瞬发技能丢光，注意沉默消失的时候结好灵魂呼喊。打弓手第一时间肉体禁锢，跟着和打魔道一样。只要级别和装备上没有劣势，操作的时候细心一点，没有职业能打得过你的，除了护法有点难缠以外。

最后说一下宝宝，建议用风宝宝比较好，因为37级有个任务奖励蓝色任务鞋子，移动速度+20%，用其他宝宝的话追不上。



陆地杀手——精灵星PK优劣分析

精灵星这个职业在《永恒之塔》游戏中的定位可以说比较尴尬，输出和控场的能力都比较中庸。在PvE中，精灵星只能依靠自身和一些削弱技能在团队中找到自己的一席之地，下面笔者就给大家分析一下精灵星在PvP中的生存空间到底如何。

作为一个布衣系的职业，精灵星的防御能力很一般，除了魔法盾能够抵御敌人的一两波攻击后，在盾CD还没有好的情况下，精灵星就是一个任人宰割的对象。所以精灵星在PvP的时候要保证的就是一定要在盾没消失前抢得先手。有人要问，作为一个法系的职业，精灵星的控制技能呢？这里我要解释的是，精灵星的控制技能有等于无。至于为何，下面详细为大家介绍。

首先，武器的选择上，个人还是比较推荐法术书，精灵星本不靠爆发力制服敌人，所以也就没必要追求高端的伤害，只要能保证魔法可以命中，有稳定的输出就能克制敌人。魔石方面，很多人走入一个误区，大部分精灵星会选择与魔道星一样，装备全部插满魔攻的石头，可是这样真的有用么？回到武器选择的话题上，性质是一样的，魔攻石头增加的是直接伤害法术的伤害力，而精灵星大家都知道，基本上是以DOT伤害为主（持续性伤害法术），而DOT的伤害是根据技能等级来计算的，而不是魔法攻击数值，所以与其浪费那么多魔攻的石头，笔者认为倒不如插HP石头来得划算，现在平民价的HP石头是50的，试想平均一件装备3个洞，$5\times3\times50=750$，多750的HP是什么概念？AION的PvP也就是最多一两分钟的时间，750血最起码可以抵御敌人一次攻击，大大增强生存能力。

精灵星的优势在地面，到了深渊里，对垒任何一个飞起来的职业，精灵星毫无疑问都是要被致命的，因为最大的缺点就是精灵星的宝宝没有办法飞行，而且如果对方飞行起来，精灵星自身最常用的输出技能就是XX气息，这个技能在飞行状态下也是没有办法释放的。所以在深渊里遇到飞行起来攻击你的职业，精灵星还是逃命吧。当然，能够飞行起来攻击精灵星也只有远距离攻击职业，对于近战职业，精灵星还是有很多办法可以致对方于死地的，因为精灵星有着众多的DOT技能，还有着很强大的封锁技能，面对物理职业和法术职业都能够第一时间封锁对方，为自己的输出争取时间，象“恐惧”就是精灵星PvP中最常用的技能之一。还要记得一点就是对垒任何职业，精灵星永远有一个技能是可以直接造成对方伤害的，任何职业身上都会有至少1个Buff技能，上手别的不管，先放魔法燃烧，338的伤害一下就有了。下面简单介绍下精灵星对垒各职业单P时的对策。



守护星：守护星血厚防高，唯一要防的就是他的捕获技能，先用束缚技能捆住他，然后拉开距离，释放封物理技能，下面要做的就是保持距离，缓速，不断的上DOT，还有宝宝的技能就可以了。

剑星：剑星就是抓脚麻烦，如果被他抓到再接上一套连招，基本上你就死翘翘了，所以要很小心的拉开与剑星的距离。

弓星：弓星作为远距离攻击的职业，对精灵星的伤害是最大的。对弓星能够可行的唯一办法就是束缚住然后封物理，然后恐惧，成功的话就用DOT烧和宝宝咬，没有很特效的方法。

杀星：个人觉得杀星是精灵星最容易对付的职业，最起码笔者从来就没失败过。基本打法就是保持距离，束缚，封物理，恐惧，DOT，很容易就搞定了。

魔道星：魔道星上手一定要先放腐蚀，因为持续性魔法有一定的几率可以打断对方施法。然后封魔法，然后再上XX气息，只要对方不飞起来，杀魔道还是很容易的。

治愈和护法：为何把这两个职业放一起？那是因为我基本上PvP遇到奶妈型职业一定是跑的，因为太恶心了，精灵星爆发力不强，所以持续性伤害还没他补的快，基本上杀不死，见到还是逃吧。

总体说来，精灵星如果排除空战的因素，还是个PvP十分强大的职业，基本上在地面战斗中，没人敢单挑精灵星。精灵星要活用自己封锁和弱化技能，才能给敌人致命的打击。



秒人还是被秒——谈魔道的修练

魔道，一个处于秒人和被秒之间的职业，是一个极端的职业，是一个非常讲究操作的职业。

先说魔道技能的特点。魔道的技能大致可以分为三大类：控制类，输出类，以及BUFF类。

在这三大类的技能中，控制类毫无疑问是重中之重，可以说这几乎就是魔道的全部，是魔道作为一个职业的最精髓所在，以下是魔道所有的控制技能。

睡眠：使25米范围内单体目标陷入睡眠状态20秒。施法时间2秒，冷却20秒。

冰霜束缚：给以自己为中心25米范围内的敌人造成水属性伤害，并使其10秒内无法移动。

扭曲时空：使目标瞬间向后移动15米。瞬发技能，30秒冷却。

变形术树：使25米范围内单体对象变成树20秒法攻击与移动。同时防御增加30%，任何伤害都能中断这个效果，施法时间1.5秒，冷却30秒。

寒冰：制造一个魔法圆环，是圆环范围内的敌人受到水属性魔法伤害，并使其移动速度下降，持续时间15秒，瞬发技能，冷却180秒。

空中束缚：给20米范围内单体地面目标造成无属性魔法伤害，并使其陷入空中束缚状态，施法时间2.8秒。冷却120秒。

沉睡之云：使以自己为中心5米范围内的敌人陷入睡眠状态10~20秒。施法时间2秒，冷却1800秒。

输出类，这是魔道身为一个强力DPS所必须具备的基础条件，如果说控制是人的灵魂，那么输出就是躯干。以下是魔道所有的输出技能。

神圣诅咒：消耗2000DP给25米范围内单体目标造成火属性魔法伤害，施法时间2秒。冷却60秒。

黑暗诅咒：消耗2000DP给25米范围内单体目标造成火属性魔法伤害，施法时间2秒。冷却60秒。

烈焰之查：给25米范围内歹意目标造成火属性魔法发伤害，施法时间2秒。冷却8秒。

炽炎灼烧：给25米范围内单体目标造成火属性魔法伤害，并在其后15秒内每3秒造成一次追加伤害，顺发技能，冷却时间5秒。

延迟爆炸：给25米范围内单体目标施加一个印记。4秒后造成风属性魔法伤害。施法时间2秒冷却30秒。

火焰爆炸：以25米范围内任意目标为中心5米范围内敌人造成火属性魔法伤害。吟唱时间2秒。冷却12秒。

地狱火：给25米范围内单体目标造成火属性魔法伤害，并有几率是目标陷入昏迷4秒，施法时间2秒冷却120秒。

火焰喷射：给25米范围内处于空中束缚状态的目标造成火属性魔法伤害。瞬发技

能，0.5秒冷却。

火焰熔炉：给25米内单体目标造成火属性魔法伤害。并在5秒内降低火属性抗性，施法时间1秒冷却20秒。

地狱：给向下20米范围内处于空中束缚状态的敌人造成无属性魔法伤害。瞬发技能，10秒冷却。

灵魂冻结：以自己为中心，25米范围内的敌人造成无属性魔法伤害。并在8秒内使其陷入沉默状态，施法时间1秒冷却时间30秒。

烈焰冲击：对以25米范围内任意一点为中心的5米范围内的敌人造成火属性魔法伤害，并使其昏迷3秒。施法时间1.5秒，冷却300秒。



神圣爆炸：消耗4000DP给25米范围内的单体目标造成火属性魔法伤害，如果对方是敌对种族或者龙族则追加一次物理伤害，施法时间2秒。冷却时间3600秒。

黑暗爆破：消耗4000DP给25米范围内的单体目标造成火属性魔法伤害，如果对方是敌对种族或者龙族则追加一次物理伤害，施法时间2秒。冷却时间3600秒。

BUFF类，如果把控制和输出比喻成一条龙，那么，BUFF就是这条龙的眼睛。以下是魔道的所有BUFF类技能。

草药恢复：使用奥黛拉的种子回复自身HP。

精神恢复：使用奥黛拉的种子回复自身MP。

大地守护：在30分钟内提升自己MP回复率与火属性、水属性抵抗能力，瞬发技能，10秒冷却。

火焰守护：在30分钟内提高自己的魔法增幅，瞬发技能，10秒冷却。

和平恩惠：减少自身周边5米范围内自己对敌人的仇恨值。

克制：使自己沉睡10秒，期间每两秒回复一定的MP。

巴尔的智慧：15秒内提法哦自己的发书吟唱时间，瞬发技能，60秒冷却。

看完技能，我们进入重点，说一下PK。

魔道必须用书！这是毫无疑问的，无须多费口水的，而且后期石头必须全打魔法命中。在看到“均衡的盔甲”这个技能后，这个观点几乎已经无需再去辩驳——“均衡的盔甲”，在1分30秒时间内，自身抵抗晕眩、空中束缚、绊倒提高1000。看看宝玉那可怜的命中吧！没有命中，魔道就相当于失去了安身立本的控制系技能，就相当于失去了灵魂。哪怕你的输出再高，没有用武之地那也是徒劳。现在进入正题。

弓星：很难打，可以说完全处于劣势，但也不是毫无胜算。切磋中先开盾，火焰长袍。有盾的情况下，吟唱是不会被打断的，起手魔法增幅加300技能，延迟爆炸，接火焰溶解，跟着上火笼，一般这4招放完，盾也基本被打没了。这时如果弓星跑上来，不用怕，用冷气召唤跟他对砍，一般两下弓就要OVER。如果弓跑的话，上束缚，接着冰冻锁链加连续技，跟着上火焰叉，再一个冷气或者小火球，弓基本就挂了。一般弓会在盾被打没后放沉默箭（盾没被打掉之前就沉默的都是菜鸟），这时不要慌，瞬移，跑路，等沉默状态消失了，回头睡下，接空中束缚，如果没被抵抗，十有八九是你赢。最后说一句，束缚不能随便放，这是魔道唯一一个瞬发的控制技能，要看好时机再放。

杀星：没什么好说的，只要控制好距离，不出现什么失误，胜算都很大。

守护星：有盾的情况下，守护拉不到，但是可以减速，这个要特别注意。跟守护打架，从一开始就要拉开距离，别用持续伤害技能，因为要随时睡。睡之后别接大招，这样伤害会很低，要先延迟后再接地狱，这样才能造成最大伤害。基本上，只要控制好了距离，合理运用减速跟睡，战胜守护还是很轻松的。

治愈星：胜率一半对一半。对治愈就一点，跟他对轰，先把他打到半血以下，这时治愈肯定会加血，用火笼把他打断（这个很难，后期型奶妈都打集中石头），睡一下，空中束缚，OVER。

其他职业没怎么PK过，没什么发言权，就不多说了。

说一下练级。10级之前随便刷几个小怪，做几个任务





就到了。10级之后，建议先不做任务，直接单刷到15，然后就可以组队刷精英了。图尔辛驻地，游戏中最初级的精英点。先说一下刷精英的配置吧，首先战法牧是必须的，本人喜欢加个护法，危险的时候可以充当个临时医生，加了状态也刷得更有效率。当时我刷的时候是4个人，我想说的是，千万别学我，除非万不得已，因为这样刷是很没效率的。也不要组满6个人，这样经验太少，5个人是最合适的。

新手注意事项：第一，别乱引怪；第二，两个以上的怪，必须睡一个，而且必须睡的CD一好就补睡,抵抗了就束缚，再抵抗就跑路；第三，尽量少死，死可是要花钱的。

在图尔辛驻地可以轻松升到23级，补充一下，刷图的时候要把刷100个勋章的主线接了。23级以后回头把主线做了，这样应该就可以到25级了。25级以后有两种选择：一是到深渊刷欧比斯。一般走这条路的，都是单刷。到深渊刷的，如果是新区，你练级又快的话，效率还是很高的，25级可以在深渊刷树，那个地方有个循环任务，每次给3400钱，7万多经验，接了任务刷一个晚上，大概8个小时的话，能有50多万的钱，在前期，收益还是很不错的。二是在埃尔特内练级，一般走这条路的，都是组队刷精英。25级的时候建议先别刷28精英，抵抗多，既危险又没效率。建议到27再去刷28精英。刷28精英到30级，就可以去地下神殿刷了，在地下神殿可以刷到34级。然后做做任务到35级、36级的样子，就可以到凯丹刷了。刷到牙齿千万别卖店，我当初犯傻，不知道卖了多少到杂货店……牙齿是可以换一整套蓝装的！37级在高原的背包扩充师那接任务，给的蓝鞋非常好，加20%移动速度。凯丹大本营的Boss很多，看到了可以杀下，运气好可以爆黄装，爆绿的也能卖钱。

说完练级，重点说下给装备的任务。32级有个给蓝武器的任务，在阿盖沦村杂货店老板那儿接，任务名叫“失踪的儿子”。这是个组队任务，要到火之神殿副本完成。38级有个给蓝头的主线任务“暴走的克拉尔”，那个蓝链头非常不错，不怕丑的可以拿来用用。41级有个给黄武器的支线，做完“研究革命团的毒”任务后找贤者图书馆的军事历史学家拿接，任务名叫“奇怪的研究报告”。

在生活技能方面，强烈建议学奥德采集+炼金，炼金可以做药，魔道有蓝的话刷怪效率会高很多。时间多的话可以再学个裁缝+采集。目前我学了3个，裁缝399，奥德采集321，炼金299。练生活技能的话，做委托任务就行。如果练了采集，材料多的话，也可以用材料来练熟练度，这样可以省很多钱。做生活是很费时间和金钱的！达人任务的话，第二步超级变态，要做一件399P的蓝色装备，材料不是一般地难找，匠人之特级提炼石46+的怪才掉。而且399熟练做399装备很容易失败，再加上要闪光……估计人品不是很好的人，不准备个几千万是没指望了，默哀……

国际惯例，本人ID唐朝孤单弦月，所在服务器：华东电信2，泰雷马科斯。另附上一个魔道单刷的宏，适用于35～42级。

/延迟3.5
/技能冰冻锁链III
/延迟3.5
/技能冷气波动III
/延迟1.2
/技能火焰熔解 I
/延迟2
/技能火笼 II
/延迟1
/技能火焰叉III
/延迟3.5
/技能火箭IV
/延迟3.5
/技能爆裂III
/延迟0.8
/技能冷气召唤 I
/延迟1.5
/技能捡取道具
/延迟0.8
/技能精神力恢复III

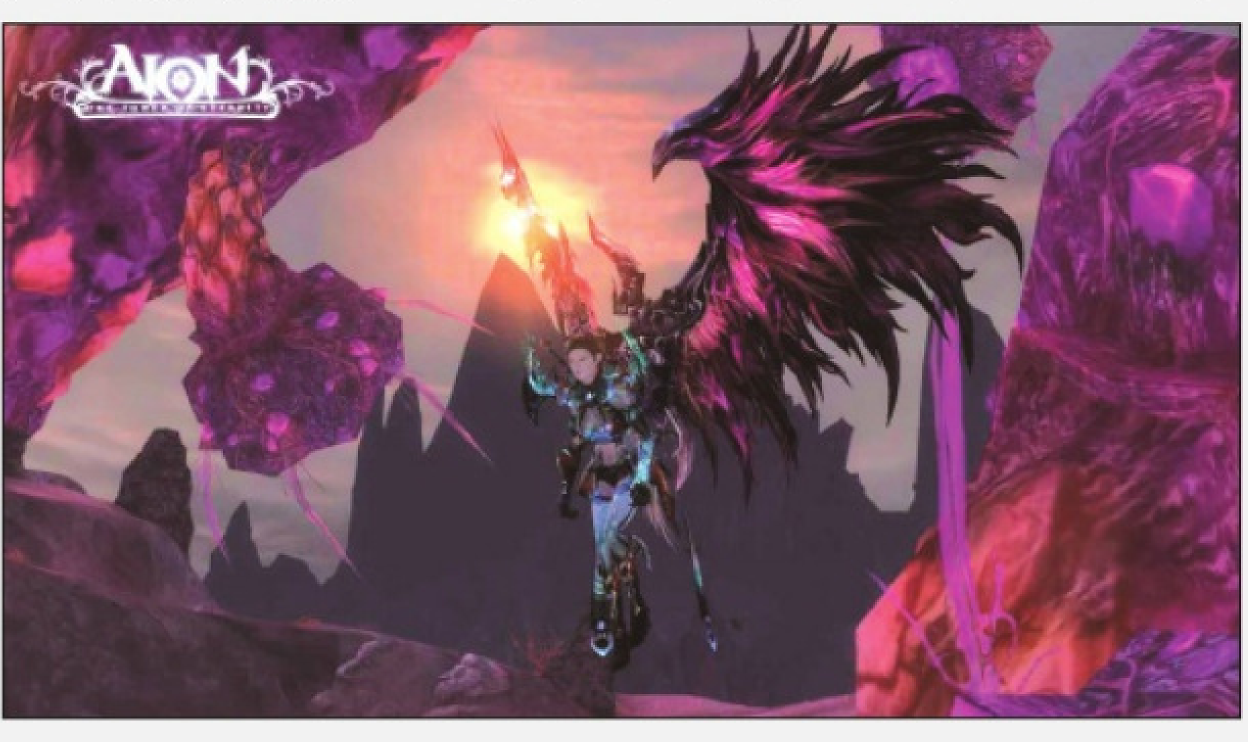
谈杀星的武器装备选择及PK技巧

杀星是我玩AION的第一个职业，也是我最喜欢的一个职业。鬼魅般的身影，华丽的技能，集高伤害，多控制等多种技能于一身，杀星的PK将让你真正体会到AION的乐趣。

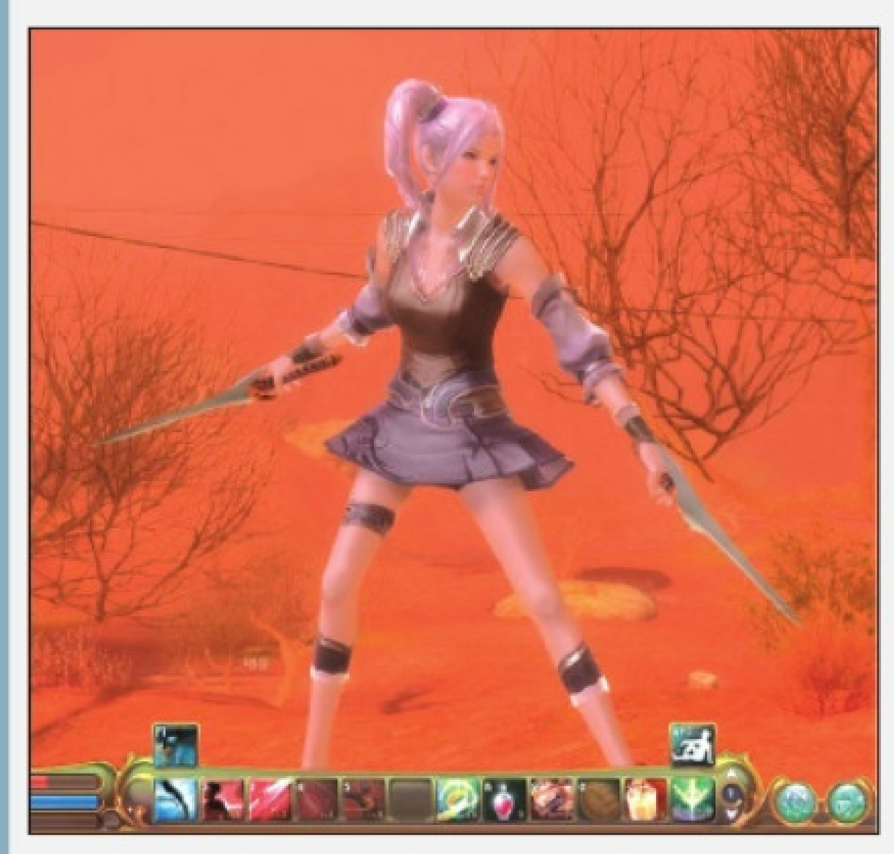
有人说AION玩的就是打群架，团体PK，攻要塞，这些战场都不适合杀星。在这些战场里杀星往往不能发挥自己最大的作用，只是默默的在后方偷袭。但是当一个杀星穿过裂缝的大门，到达对方种族的领地时，一个强大的杀人机器就出现了！

本人不才从内测开始玩到现在才42级，由于工作原因玩的时间不是很多。先从装备说起吧！本人手拿混沌之剑+41级任务黄色长剑，全身装备是自己裁缝做的蓝色38级皮装。有的人会问我了，不是说杀星要拿匕首吗？匕首攻击速度快暴击高。确实如此，拿两把匕首的攻击速度是1.5，拿两把长剑是1.8。这里要特别说说，AION里的攻击速度不仅仅是平砍的速度，这里的攻速会直接影响释放技能的速度，包括技能公共CD的时间，我可以肯定攻击速度是AION最有价值的属性，绝对的提升。但是我为什么现在用2把长剑呢，因为我有混沌之剑和35级黄色长剑，伤害一般，5个洞。但是有一点是我最喜欢的，那就是攻击速度+16%。随便一把40级的绿剑的伤害就超过混沌，但是这16%攻击速度是不可比拟的，41级任务的黄色武器在和混沌的相比之下还是稍显逊色。另外我还特地买了40级OBS的手套，+5%攻击速度。这样就+21%了，拿两把长剑目前的攻击速度是1.4，比普通人拿两把匕首都还要快。而其他身上装备的就不是那么重要了，只要尽量选择加生命和回避的装备就行了，当然洞是越多越好！

为什么前面用这么多废话来说攻击速度呢，因为PK时攻击速度哪怕比对方大0.1，也会让你多一分的胜算。



同样的一个暗袭技能，大部分人在暗袭后是接一个杀意最大化，然后用奇袭，运气好的话能暴别人大半的血。但是后面别人一跑开你就OVER了！眼睁睁看着被别人折磨死。也有的是用刻印技能，这是比较好的打法，但



是这时攻击速度就体现出来了，普通装备没有加攻击速度的一般能上2～3个刻印，而我加21%攻击速度装备再加上神速之契约烙印技能就能上5个刻印，然后空中束缚，除了守护基本都死！

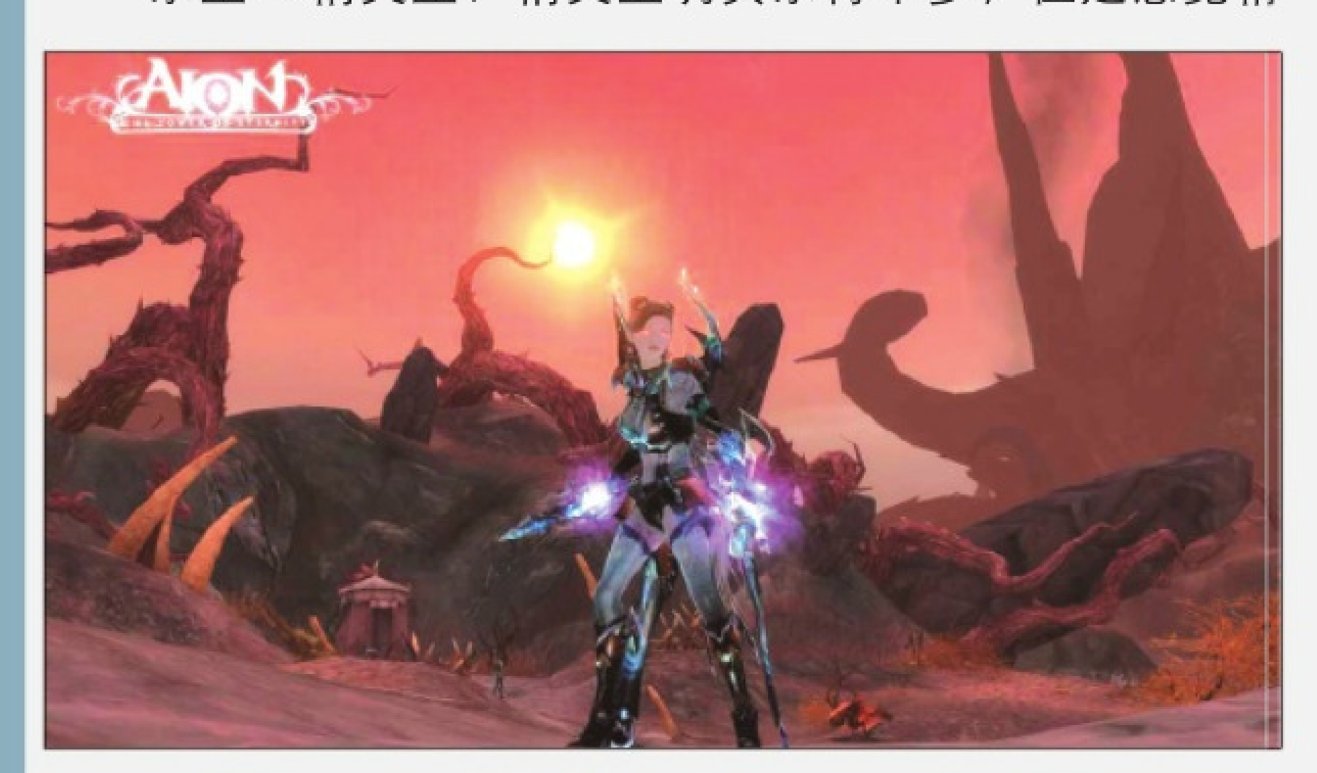
目前加攻击速度的装备肯定是最贵而且最难搞到的，但是攻击速度这个属性的效果和实用性绝对超越了其他任何属性，所以建议有钱的玩家多多搜集材料搞点加攻速的装备吧！学武器制造就可以做出来。下面来具体说下杀星在对方种族的地图杀人PK技巧。

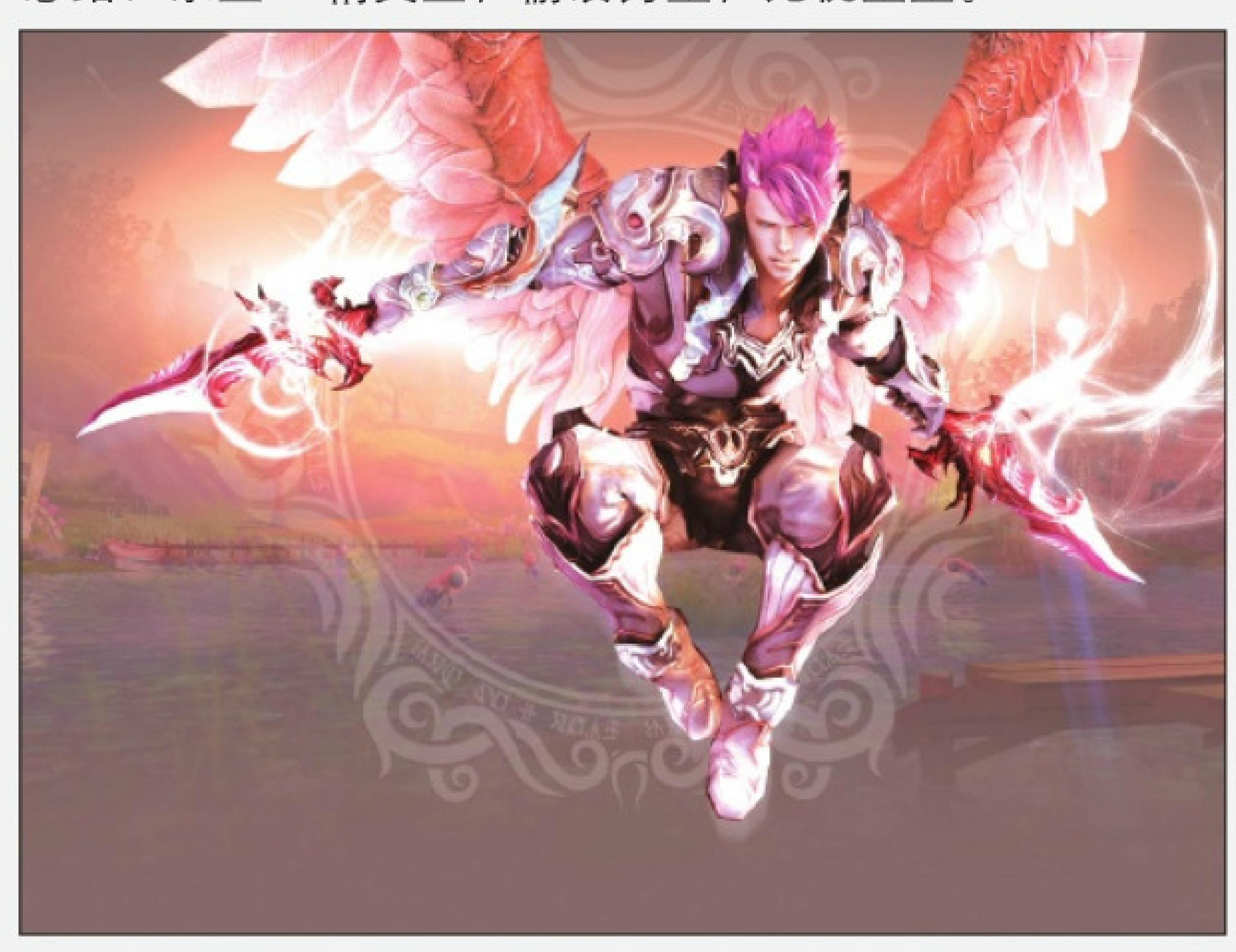
首先是准备工作，我个人推荐的烙印技能是：远程纹样刻印、暗袭、烟雾弹、神速之契约。另外还要准备上级或最上级治疗药水、精神力药水、蝎毒、小黄药（解除XX状态的）、加暴击加生命的烹饪、各种各样的卷轴——最好是疾走卷轴加移动速度（逃命极品），以及小型奇斯克。带上这些药水卷轴后，就是等着裂缝刷新了。

到了对方种族的地图，先不慌，找个安全的地方放好奇斯克，然后吃下烹饪，就可以慢慢的寻找目标了。地面战可是杀星强项，一般的击杀顺序是，魔道>精灵>治疗>护法>弓>杀>剑>守护。这个顺序不是按职业难易程度来分的，而且在遭遇对方多人的时候可以按照这个顺序来选择优先秒杀的对象。

先说魔道，如果是偷袭，同等级同装备档次的情况下地面胜算90%。发现对方时第一时间开侦测隐身，然后抹毒，开疾走，寻找空挡，然后隐身，迅速潜行到对方身后，如果到了对方的位置发现有2个人也不用怕，起手直接奇袭，接着马上开回避之契约，然后上刻印，记住纹样刻印可以在移动中使用，但是猛兽的咆哮那一套是不行的，所以奇袭尽量接2个纹样刻印——连锁纹样刻印。由于开了回避之契约，对方打不到你肯定要跑，这时候就用暗袭，然后猛兽的咆哮，上到4层刻印，后面什么空中束缚啊之类的结束技随便放一个，估计对方就躺下了！总结：杀星vs魔道 谁先起手谁占优势，杀星起手一定要开回避之契约，一旦被控制，就只有等死，但是集中回避一定要留着，预防被控制后对方放大招。

杀星vs精灵星：精灵星确实杀得不多，但是感觉精灵的话也是偷袭为重，正面冲突的话精灵带个宝宝确实很讨厌。精灵也是魔法攻击职业，所以回避之契约也很重要，起手能用的BUFF全用上，跟打魔道方法类似。宝宝无视它，开着集中回避和契约顶着杀玩家，精灵和魔道属于脆皮职业，基本上近身2～3次砍到肉他就挂了！总结：杀星Vs精灵星，偷袭为重，无视宝宝。





杀星vs治愈星：别看治愈星是治疗职业，但PK起来毫不含糊，一边打你一边跑，还有束缚技能，正面冲突起来非常痛苦，所以最好还是起手偷袭。如果能隐身接近的话，起手直接刻印。打治愈星刻印最重要，起手刻印2层，对手跑，然后开回避之契约，对手肯定会用束缚你的技能，因为开了回避之契约，所以没束缚到，而对手束缚技能又在CD中，那么这就是好时机，暗袭、猛兽的咆哮最好能上到5层刻印，然后空中束缚，5层一般都能束缚起来了。到了空中，如果装备好有加攻击速度的装备的话，例如我就能放快斩、绝魂斩、暗杀、纹样刻印、下落5个技能，对方不死才怪呢！如果没偷袭成功，那么就跑吧，一定要等暗袭CD好了才能上，控制不到治愈，那就根本没办法跟他打！总结：杀星vs治愈星，开上疾走，多用刻印，看准时机，一招毙命！

杀星vs护法星：打护法和打治愈的方法类似，护法也是那种边打边跑的职业，基本就跟打治愈星一样。护法有个不同的地方就是他会近身跟你砍，看准时机开集中回避，用旋风斩+刻印+空中束缚，上天后就随便打了！总结：杀星vs护法星，类似治愈。





大器晚成——浅谈守护星的练级和PK

守护星是个大器晚成的职业，也是个比较难练的职业，因为他的职业特征注定了他的攻低防高，打怪效率自然不会很高。下面先讲讲守护星的练级。

10级以前在新手区域只要简单的做行务就可以了，到了9级赶快去做转职任务，完成后就会自动升到10级，正式上岗守护星。10～18级是一个缓慢的升级过程，建议尽可能的多买些药水以减少坐地板耽误的时间。此时的装备可以全砸加攻的石头，这样练级的速度能够快一点点。当然，最好还是能组上一支队伍，对守护星来说组队升级才是最快捷的。

19～23级的守护应该说是比较好混的，因为这一阶段的守护很容易组到队，刷黑角、刷熔岩、刷冰脚，你可以开始体验并练习当队长，引领队伍杀怪。此时的装备最好全砸加生命或盾防的石头，因为在组队中守护的责任不是输出，而是顶怪，如果总是掉血太快"扛"不住的话，会让队友们很失望的。另外还应注意的一点就是要常用"挑衅"把怪物的仇恨从法系队友身上拉过来，确保队伍的安全。等刷到24级时就可以去深渊清任务，任务清光后大体上可以升到26～27级。27级以后可以去硫磺树列岛刷眼魔到32级，而后再做下地狱火花武器任务，杀怪就快多了。另一条路线是27级以后去凯丹采掘厂，在这是里组队刷经验升级超快，同时继续熟练你的技术并积累当队长的经验，到了30级以后就可以去埃拉库斯地下神殿混了，所要坚持的原则就是技术要好，同时装备更新也要及时。32级后可到因特杀克鲁比，34时到帕塞尔塔村左边杀史莱姆和蜘蛛。等到36级时就去刷牙齿，到了37级去因特最右边的村子旁边的波特玛废墟杀41级的怪。到了41级再往北前往梅兰提斯遗迹或海岸杀44级左右的怪。接下来再说说PK方面的心得。



首先，技能是PK的基础条件。在《永恒之塔》中，血量的保证才是生存的根本。所以"主神之盔甲"的存在对于守护星和游戏里面其他职业以及怪物的存在关系，是相当的平衡和需要。如同法师需要地狱火这样一个秒杀大法，治疗需要一个逆转大加血一样，这个技能也是必须的，否则守护就等于残废。

首先分析大家特别关心的技能，这里由于"圣痕"技能的特殊性不做任何评述，只简单分析推荐几个必学，必会用的守护技能。本人才疏学浅，说得不好请勿见怪！"主神之盔甲"，众所周知，守护星存在的意义即是"守护"物理防御高，血多，攻击力比较对不起观众。那么，我们注定就只能打持续战，消耗战。速战速决？我们没有那个本钱！这"主神盔甲"是守护最BT也是唯一能在PK中有所作为的技能了——恢复当前HP一半血量，并且提高HP最大上限一半。防御力也大幅度提高，持续时间120秒，相当可观的数值。在决斗时，任凭近身职业死命费蓝YY，等到千钧一发之时一个"主神"基本上对方可以Over了，估计他蓝差不多完了，然后再折磨死他。人品好的就说你技能太BT了，人品不好的就会骂了说你垃圾，吃药加血！

守护vs剑星：45级的剑星已经成型，昨天P了3个对方技术不错，会利用长武器的距离，结果我10战8胜，为什么呢？因为守护防高，BUFF强大，瞬间回复50%的血持续3分钟每秒回50的血。

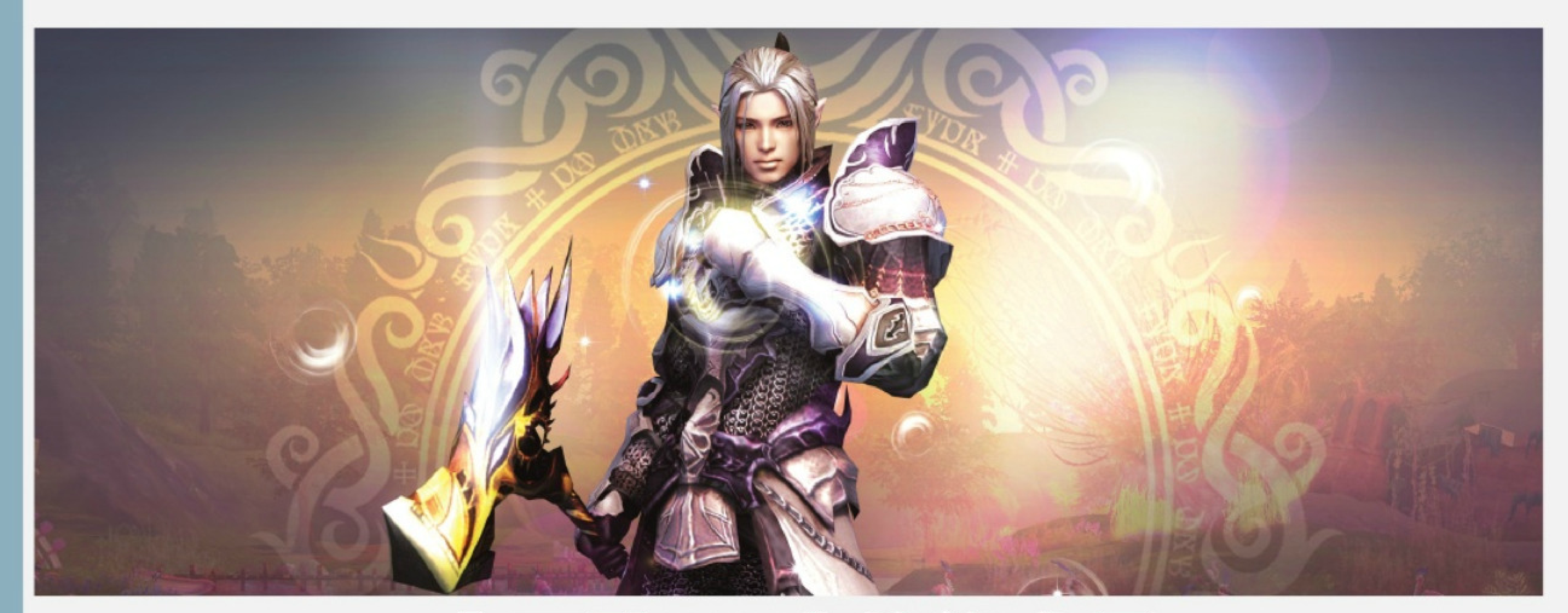
守护vs杀星和弓星：因为这2个职业是物理输出99%胜，弓会陷阱，麻烦点，杀星基本无视掉。

守护vs魔道：这个职业单P控制多，而且是法伤。但是后期其他职业的血量和防都上来了，以前能秒的现在基本秒不掉了，守护就更别说了，打到他没蓝为止60%胜。

守护vs护法：对这个职业也是耗，因为你攻低，耗到他没蓝就赢了，70%胜。

守护vs治疗：和这个职业打基本上就是浪费点卡……

总结，守护不是PK的强者，但是也绝对不弱，生存是王道！PK我们不容易打死别人，同样别人也不能轻易打死我们！属于典型的中庸，属于不适合PK的职业之一，只有保护队友才是守护得的使命！



小团队PK中的治愈星

本人公测开始时玩AION，到现在40的治愈星，有一点小心得，写出来大家交流。

装备的选择：工欲善其事必先利其器，治愈主要看重的什么方面的属性呢？比较重要的有精神、生命、集中、防御、魔法增幅。这里因为装备还一般，所以只说下石头的选择。除了单练这种情况建议插增幅的石头，其他都插85HP的石头吧。武器的选择，强烈建议盾牌+权杖，第一孔多，可以插更多石头，第二奶妈容易被打，盾牌可以提高存活率。

烙印的选择：我现在是40级，有4个烙印的孔，用的是必死的交换、闪光、痊愈之闪光和恢复阻断。

"必死的交换"这个技能是治疗回蓝的一个很好手段，配合血持续换蓝技能，加血基本不用做地板。

"闪光"这个技能非常实用，20秒物理MISS。不管PvP、PvE都是很好的技能。打副本时，治愈被怪打是太正常的事了，如果他是物理攻击的怪，丢给他吧，你可以不用管它20秒，配合束缚，可以在几个怪中自由穿梭。所以副本里打2个以上怪，都是先打法术攻击的怪。在PvP中，对付物理职业也和爽，在被急火时保命的极品技能，当然这个是建立在对方没有治愈而且没治疗药水的情况下。

"痊愈之闪光"这个是最实用的烙印了，瞬加，我40级这个技能可以加1900+的HP，重要性不言而喻。

"恢复阻断"这个烙印，我想可能是最被人忽视的烙印了，对付守护和护法之类的可以说非常HAPPY，可以减少一般的治疗量，特别是守护的大招，少了一半的效果……

要成为一个合格的奶妈，一定要对自己技能非常熟悉，把握时机，使用最合适的技能。

PvP的一些心得：AION里的奶妈1v1都是蛮厉害的，当然前提是建立在对方愿意来杀你，这样你才有可能杀了他。毕竟战士有逃跑技能而且血厚，侦查者跑的快，法师的控制技能，如果都是祭祀，你愿意和他1v1吗？所以我就讲一讲小团队PK作战的心得。

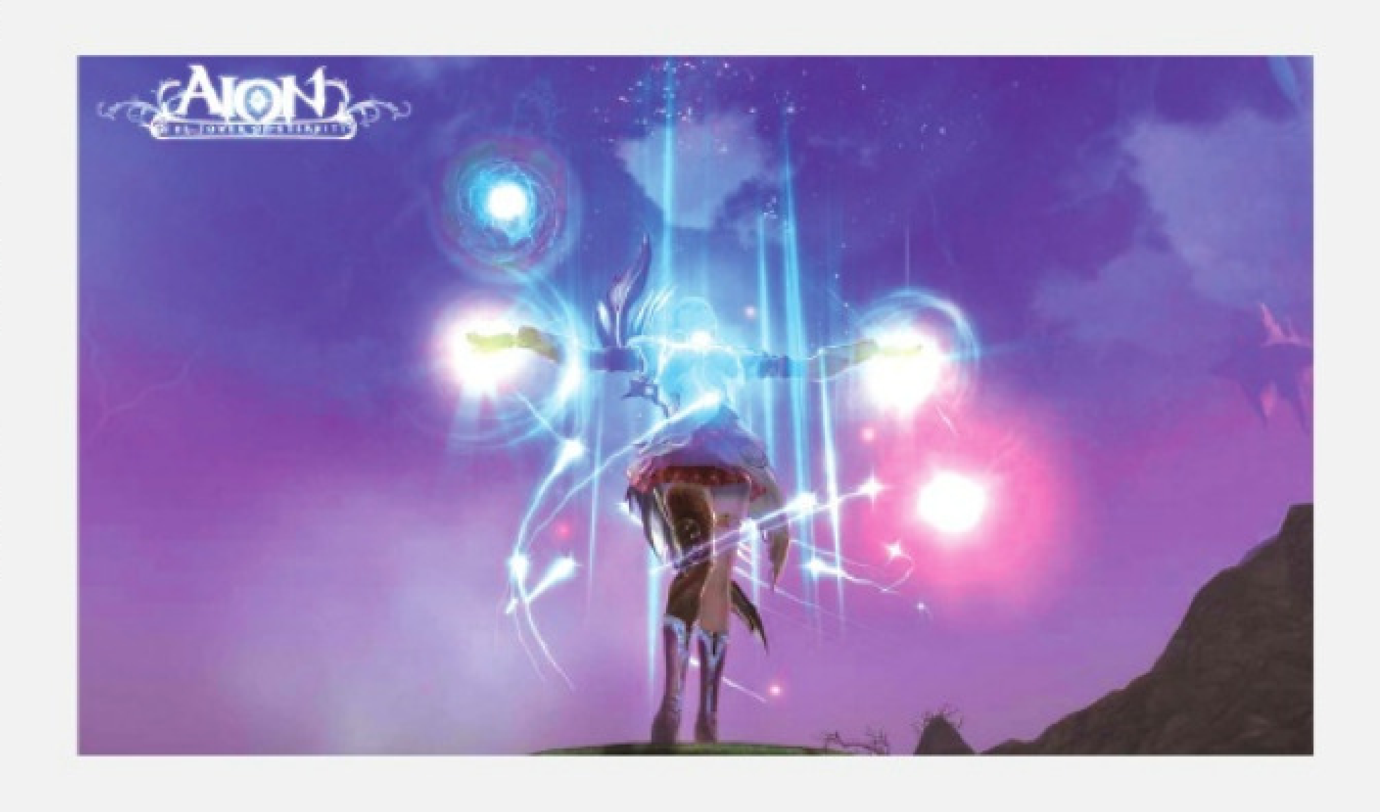
AION里就是空战（深渊）和地面站（裂缝），这里强烈推荐上级风之秘药、中级疾走之咒术书，还有个飞行卷轴——速度才是王道，追杀逃跑，杀人放火，居家旅行的极品啊！

那么小规模小队PK该注意点什么呢？

治愈首要任务就是加血和解Debuff，加血自然不用说了，什么时间选择什么合适的技能。解Debuff个人感觉同样是非常重要，你的队友被变树了，驱散了就多个DPS。你的队友被减速了，驱散了就能逃掉了，或者追杀到了。这里解Debuff，一般我是优先解控制和减速类的。

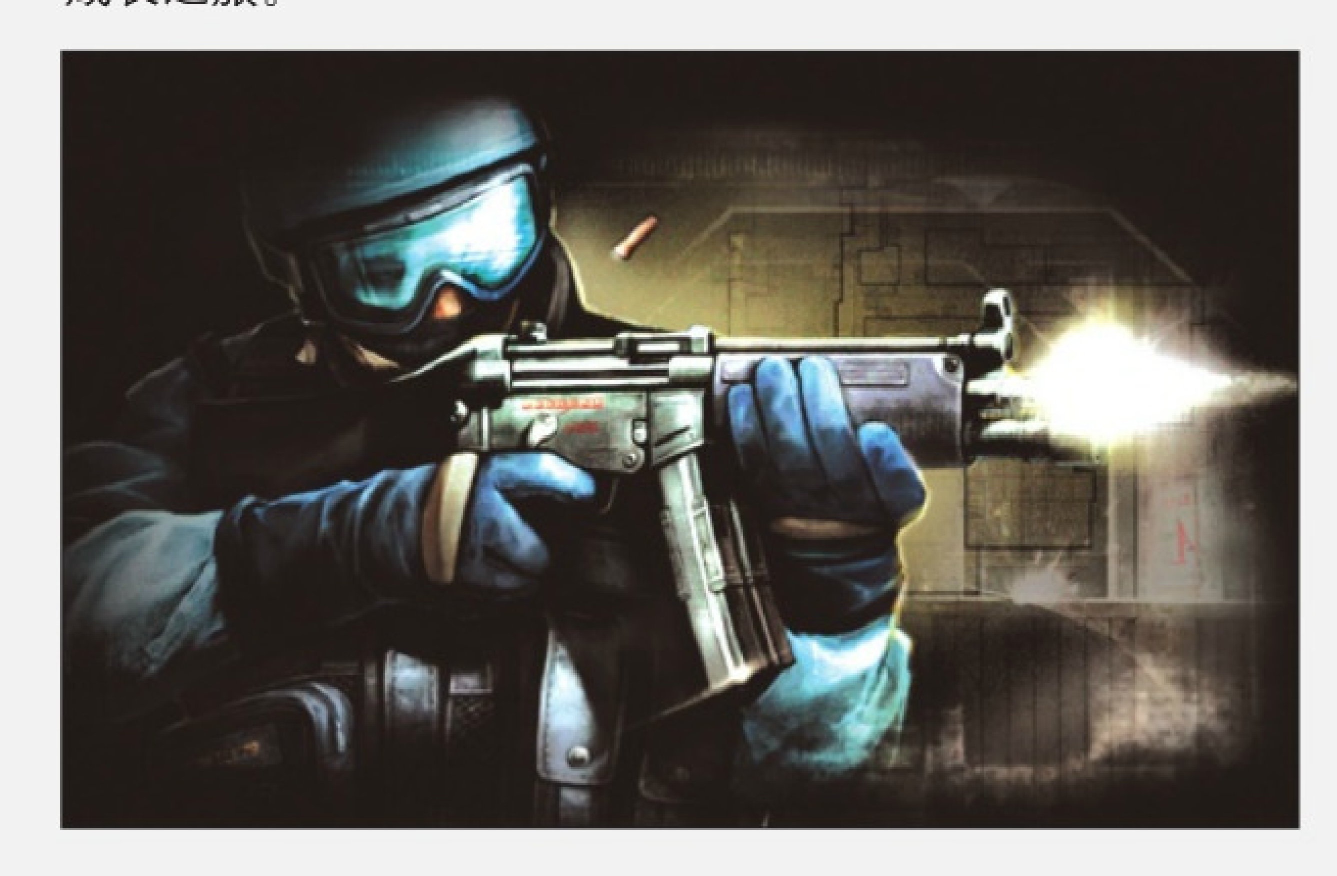
有个好的治愈，你的生命可能被无限延长，当然这是太理想化了。治愈这么重要，所以很容易治愈被急火。急火后怎么保住自己的小命的同时怎么能尽量保证队友的安全。首先HOT一定要在空闲时加上，然后就是合理的利用束缚技能，10秒一次，可以非常有效的控制对方。还有就是失明，对物理职业可以很好的减低压力。还有一点不要一味的逃跑，要边跑边放瞬发的消耗，惩罚和神圣的气息下血还是可以的，然后有个小技巧就是束缚后受到伤害效果就消失了，所以要先放个惩罚，然后在束缚，如果他不可以解的话，这个时候有可能的话你可以反击下，大地的报应，RP好3连击打的很HAPPY。

群战中的站位一定要风骚，躲在守护和剑后面自然不用说，但是还要尽量保护好魔道，魔道皮太薄，一定要和他们保持距离，不要因为不在治疗技能范围加不到，那就郁闷了。而且魔道的控制技能可以很好的帮你缓解压力。这种当然是理想的站位，被打乱或者撤退时，一定不能乱，保持整形很容易就防守反击成功了。这里有个小技巧，治愈逃跑时还是要不断的切换目标，释放技能的。自己队伍里的当然可以直接点头像；但是选中屁股后面的敌人施放不同技能，开始绝的很不方便，其实鼠标中间可以帮助我们，可以在你保持前进的状态下，轻松的选定敌人。P



《穿越火线》一周年回眸

关于《穿越火线》的最早记忆，可以一直追溯到2007年8月，当时腾讯正式将英文名为《Cross Fire》的这款游戏中文名定为“穿越火线”，并开始了它在中国的成长之旅。



2008年3月26日，在经历过必要的短期内测之后，《穿越火线》开启了不删档内测。为了配合这次测试，腾讯推出“玩CF点亮QQ图标”活动，凭借IM、门户的影响力度和传播范围为《穿越火线》积聚人气。

4月11日，战队系统上线，由玩家组建的战队迅速超过2000支。28日，《穿越火线》全面开放测试，所有拥有QQ号码的用户都可以自由进入游戏。腾讯同时为所有《穿越火线》玩家回报价值千万Q币的超级礼包，并宣布游戏将作为中国赛区正式比赛项目参与到世界电子竞技大赛（WCG）中，成为首款介入WCG赛事的FPS网络游戏。开测当日，蔡依林等明星发来贺电。

5月12日，汶川大地震，《穿越火线》停服三天以示哀悼，并积极捐款。



6月，《穿越火线》WCG2008热身赛开启，所有玩家均可组成战队参与比赛。作为热身赛，更看重玩家的参与力度，因此对那些在线人数多活跃值高的战队，官方给出了优厚奖励，每个省份中活跃值第一名的战队将获得500Q币奖励；第二名将获得300Q币奖励；第三名将获得200Q币的奖励。同时推出WCG2008专用版，此版本有两大更新，一是游戏录象功能：玩家可以对精彩赛事选择保存录像，并能在线流畅播放；二是第一人称观看模式：玩家在战斗中死亡后，可以点击空格键切换到第一人称视角观看，便于学习高手操作。

6月23日，《穿越火线》城市争霸赛开打，在经过24天、超过10万支战队的激烈海选之后，8支战队脱颖而出，开赴上海，全国总决赛开打，决出最终胜者。

7月25日，《穿越火线》“枪神”版正式公测，新增全新“幽灵模式”，将隐身概念加入游戏中。

8月05日，《穿越火线》宣布达到50万同时在线，登顶全球FPS网游在线人数最高宝座。月底推出新版“全民竞技”，加入新地图和新装备，在FPS游戏中首次加入国产95式步枪。

9月20日，百城大联赛开启，覆盖全国20多个省份，100个以上的城市，1000多家网吧，在整个下半年，每一周都在线下实地开展。自此《穿越火线》周周有比赛，月月有冠军。

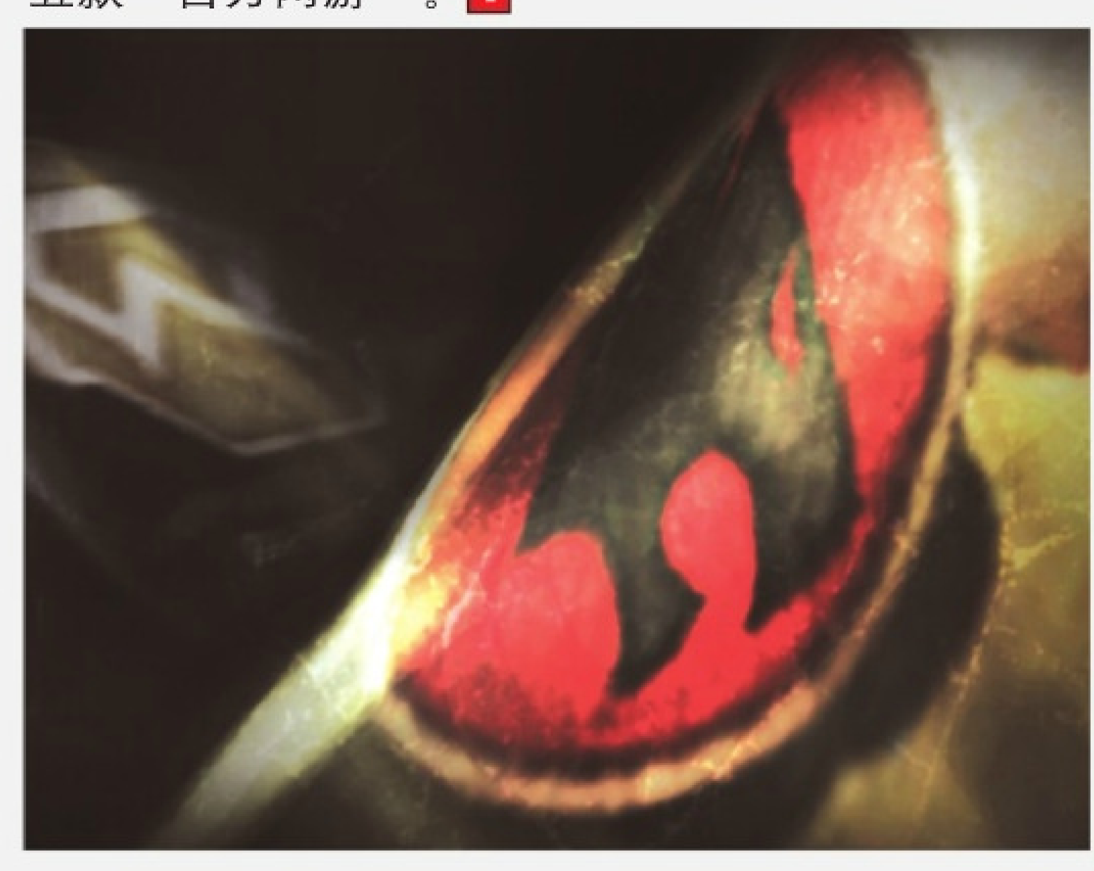
从10月起，《穿越火线》一连推出5个新版，10月新版“刀锋战士”：增加新的刀战竞技场，玩家使用匕首与军斧作战，以及推出黄金版AK-47同礼物馈赠系统。11月新版“百变战神”：加入搞笑道具同新武器新地图。此后是为迎接圣诞节的“决战圣诞”版，和春节新版“中国年”：加入中国角色形象，以及“福”字武器和新地图“龙的传人”。2009年2月则推出了情人节专属武器“爱心手雷”以及“血战波斯”版，游戏更新频率相当之高。



2009年3月7日，来自全国十六大城市的8支精英队伍，汇聚在世界最高楼“上海环球金融中心”，经过一天的鏖战之后，决出2008“冠军杯”最终胜者.

4月10日，《穿越火线》生化公测开启，这是继去年4月游戏全面开放测试一周年以来，用周年献礼的形式为玩家打造的一次革命性新版本公测。这个版本加入了生化僵尸作战模式，玩家可体验到“僵尸”科幻片式的游戏体验。

4月22日，北大百年讲堂，腾讯于WCG2009新闻发布会现场宣布，《穿越火线》在线人数突破百万大关，成为了WCG2009中国区正式比赛项目并将登陆世界总决赛现场。至此成为中国第五款“百万网游”。P









www.wizards.com

上海瑞骏万智牌事业部——万智牌中国总代理
www.reachingcards.com

万智牌玩法入门

你需要这些

玩本游戏之前，你需要准备一副万智牌的套牌，一位有自己套牌的朋友，还有就是用来记录总生命值的道具（推荐使用20面骰子）。

最容易上手的方法，就是买一副核心系列2010的起手包。起手包只要打开包装便可以玩，分别针对万智牌的5种颜色各设计了一副套牌。这5种颜色的咒语和异能各有长处，你可以决定专精一种颜色，或同时研究五色。你的起手包中包含了生物、地以及其他牌。

一旦你已通盘了解了自己的起手包，就可以开始修改套牌内容。把你觉得不合用的牌拿掉。然后，当你从补充包中得到其他牌，或是与朋友交换到一些牌，都可以将之加入到套牌当中来试用一下（每个补充包内含15张随机分配的牌）。




稀有度

“系列符号”的颜色表示这张牌重复出现的机会多寡。

闪卡

如果你运气不错，所开的补充包中可能会有张闪闪发亮的牌。许多系列的每张牌都有一般牌与闪卡两种版本。

你的身份：鹏洛客Planeswalker

在万智牌游戏中，你的身份是被称为鹏洛客的强大法师，为求取荣誉、知识与冒险而与其他鹏洛客过招。牌库里的牌是你的卷轴与魔法书，而咒语便是你的武器。你的牌库包含了你学会的咒语，而大多数是用来召唤生物来替你们战斗。

构组比赛用的套牌

如果要组牌参加比赛，你需要至少60张牌。除了基本地之外，同样名称的牌不能超过4张。通常来说，60张的套牌中会放大约24张地牌。你可以任意选择所要的颜色：单色、双色、三色甚至四色或五色都打。不过你的套牌颜色越多，玩起来就越不容易。

你在比赛用套牌之外，可以另外准备15张备牌。参加比赛时可以拿它们来备用。在每场对局的第一盘游戏之后，你可以将主套牌与备牌的内容互换，好增加取胜机会。

游戏的目标

先一步让对手的总生命降到0，你就赢了！

如何开始游戏

双方一开始都有20点生命，然后决定谁先手，先手开始游戏当然占便宜，但是先手方在第一个回合不能抽牌。如果这是第二盘游戏，则由输掉前一盘游戏的人先手。

将你的套牌洗牌，然后抽最顶上的七张牌。










上海瑞骏万智牌事业部——万智牌中国总代理
www.reachingcards.com

www.wizards.com

牌的类别

地

你要横置地来为生物付费。

你每回合只能从手上使用一个地；每个地都有所属的颜色。

生物牌

生物可以攻击对手。

当对手的生物攻击你时，他们也可以阻挡对手的生物（也就是战斗）。

1.牌的名称

2.法术力费用

费用表示你要横置多少地牌才能从手上使用这个生物。

如果费用印着“3 ☀☀”，你就要横置五个地；并且其中两个必须是☀，以及三张任意颜色的地牌。

3.类别栏

用来告诉你这张牌是地、生物或是其他类别。











4.力量与防御力

在牌的右下角有两个数字。

第一个数字是力量；也就是这生物攻击或阻挡时，会造成多少伤害。

第二个数字是防御力；当生物在同一个回合中受到了此数量或更多的伤害，就会被消灭。

万智牌2010核心系列上市

核心系列Magic2010上市啦！2009年7月17日全球同步上市——这是进入万智牌世界的最好时机！

经典纸牌游戏，风靡全球，800万牌手，译成9种语言文字，高额奖金的比赛，更多咨询：www.reachingcards.com



深度分析《成吉思汗》坐骑养成



曲线美是衡量女性形体美的重要标志，而女性“三围”又是构成曲线美的核心因素。众所周知骑乘养成是《成吉思汗》的重头大戏，所以在《成吉思汗》的世界里，不单单只有游戏中的美女有曲线美的设定，就连勇士们的骑乘：奔腾的骏马和众多异兽也有精确的衡量标准，而且比美女还多一围来衡量初始品质。

骑乘的四围分别是：力量、体质、敏捷、智力。而最终确定骑乘品质的标准，则是四项相对应的资质属性，资质其实才是真正给骑乘的品质定终身的重要因素。



千万不要认为资质属性就是升一级加多少多少点那样简单，因为资质成长并不是直观的加在四围上的，而四围属性也不是直观的加在人物身上的。那么资质的真正意义在那里呢？我们通过加点分析发现：《成吉思汗》的所有骑乘都必有被动属性，或是被动加力属性、或是被动加敏属性，而被动属性的数值高低的变化，才是真正取决于资质数值的高低。



为了实验资质属性的具体化，我特意抓取了4匹不同资质的骑乘，这些骑乘均为1级被动增强技能；为了实验的严谨性，我们加的都是骑乘自带的被动技能属性（即：聪慧加智力、蛮力加力量、健体加体质等），把属性加到了51、61、71、81、91、101这个特定点数。属性从51到101，分5档以10点属性为一个阶段单位计算资质特性：

属性值	资质133	资质146	资质153	资质154
51	加成95点	加成104点	加成109点	加成110点
61	加成114点	加成125点	加成131点	加成132点
71	加成132点	加成145点	加成152点	加成153点
81	加成151点	加成166点	加成174点	加成175点
91	加成169点	加成186点	加成195点	加成196点
101	加成187点	加成207点	加成217点	加成218点
1点属性	加成1.85点	加成2.05点	加成2.15点	加成2.15点



结论1：从横向对比可以看出，资质的高低直接影响属性点的最终累计。当骑乘的属性都为51的时候，资质133的骑乘就比资质146的骑乘少9点属性，而对比资质153的骑乘属性更是少了14点属性。当骑乘的属性都为101的时候，资质133的骑乘比资质146的属性少了20点属性，而对比资质153的骑乘属性更是差距了30点。



结论2：从纵向对比可以看出，实际上资质增强的是每一个属性点之间的差距，经过具体数据测算出的结果，资质133的骑乘和资质146的骑乘之间的差距就是0.2左右，而和资质153的骑乘之间的差距扩大到了0.3左右。一级属性就差了30%。当一个骑乘从1级最终练到50级、100级的时候，这个差距就可能是上百点的属性差。

结论3：从最后两匹资质153和154的骑乘来看，当属性为51的时候，实际差距只有1，当骑乘属性101的时候，实际差距仍然只有1，那么说明资质153和资质154实际的差距相差甚微，理论上控制在51点属性点多1点资质加成，102点属性点多2点资质加成。



从以上结论可以看出，每个阶段的骑乘应该在10左右的资质浮动，提升的比例也就是1点属性增加15%~20%的属性加成，那么建议大家每20级到30级更换一匹新骑乘，这样会提高到30%以上的属性加成，我们的攻击力、防御力等属性才会越来越强。

以上的算法，只是骑乘里最初级的资料累加结果，只是《成吉思汗》骑乘系统里的冰山一角，高级的骑乘不但有超过200的资质，还会带有二级、三级甚至更高级别的被动属性增强技能。P

家具速成班——《逍遥传说》家具研究心得



作为最新的回合制网游，《逍遥传说》拥有极为好玩的“玩家之家”，能让大家在游戏里一展自己的设计才华。通过玩家之家，大家可以找来各种家具装饰自己的房间，这些家具包括椅子、桌子、地毯、窗帘、屏风、台饰、壁画、柜子等等，究竟这些家具该如何获得？获得后又该如何使用，今天就让我手把手给大家上一堂“家具速成班”。



家具的种类和使用

《逍遥传说》的家具系统分为功能性家具和装饰性家具两种类别，其中功能性家具又分为宠物笼、床、柜子、桌子四种，装饰性家具分为挂饰类（例如：青山绿水图）、窗帘类（例如：黑麻垂曼帘）、台饰类（例如：水仙花、君子兰、玉瓷画瓶等）、地毯类（草编地毯）4种。

摆放家具时，需要先将家具放在物品栏内，然后在房屋中使用家具，点击想摆放的位置即可，要是摆放方向不对，还可以按空格键转换家具的方向。如果整个房屋布置好了，却发现跟自己想象的不一样，想改变家具布局那该怎么办？这时可使用特殊道具“如意符”，将房间内的家具收回到物品栏内，然后重新摆放，这种如意符可以到长安城的“家具设计师”制作，需要花费30点活力。不过，建议别用30点活力制作如意符，那样太奢侈了，《逍遥传说》的活力是获取资金收入的重要途径之一。



家具的制造和配方

目前，《逍遥传说》已开放3个等级的家具，每个级别的家具制造都需要对应的巧匠等级，制造一级家具需要5~50级等级；制造二级家具需要55~95级；制造3级家具需要100级，其中三级图纸只能通过跑宠物环获得，只要完成100环，且宠物环积分达到一定分数即有一定几率获得三级图纸。

如果你学习了“巧匠”技能，懂得一定的巧匠之术，便能够自己制作家具，可以找长安城的“家具设计师”制作各种家具的“设计图”。制造家具时，需要根据正确配方获得相应家具图纸，然后再用体力建造家具，制作完成后就可以依据图纸获得相应的家具了。此外，初级的功能类家具可以在长安城处的“家具设计师”处直接购买。

家具设计图配方

家具名称	巧匠等级	配方一	配方二	配方三
漆花竹凳	10	普通木材类	印染工艺	普通手艺
漆花竹桌	10	普通木材类	普通手艺	
草编地毯	15	闲杂材料一	闲杂材料二	灵巧手艺
黑麻垂曼帘	15	普通木材类	普通布料类	印花工艺
印花屏风	20	普通木材类	普通布料类	印染工艺
孔雀姬	20	装饰工艺	闲杂材料三	陶瓷类
君子兰	25	装饰工艺	闲杂材料一	陶瓷类
水仙	25	装饰工艺	闲杂材料二	陶瓷类
金钱树	30	普通木材类	闲杂材料二	陶瓷类
银烛台	30	普通金属类	装饰工艺	灵巧手艺
玉瓷花瓶	35	绘画艺术	灵巧手艺	陶瓷类
青山绿水图	35	普通木材类	绘画工艺	普通手艺
桦木立柜	40	普通木材类	印花工艺	普通手艺
星月笼	40	普通木材类	普通木材类	灵巧手艺
桦木床	45	普通木材类	普通木材类	普通手艺



家具与技能的关系

有不少玩家提出，用2级家具装饰房屋，做出来的烹饪还是那么低级？在使用功能性家具时，成功率和极品率与家具的自身等级、房屋的风水、房屋的环境有一定关系，装饰性家具的用处可以增加环境度，环境度越高，风水越好，家具等级越高的房屋做出来的烹饪、恢复的活力、做出的药品、训练宠物的经验也回有大幅度的提高！此外，房屋的清洁也会影响到房屋的环境度，所以要记得给管家安排任务，让他给你清洁房屋、修理建筑，就让我们也做一次地主来安排佣人吧！

《圣斗士OL》游戏前瞻



追忆儿时梦想，传承经典神话

在小时候，有一本漫画看如获至宝，圣斗士星矢更是那个年代最具代表的作品，它伴随着我们一同成长。星矢、紫龙、冰河、阿瞬、一辉，这5个名字在我们心底留下了难以磨灭的记忆。那时的我们都会梦想有一天，成为强大的圣斗士，去挽救女神，去救赎人类，去实现崇高的梦想。但随着我们慢慢的长大，梦想早已被现实所淹没。而今，由成都梦工厂开发的网络游戏《圣斗士OL》，内测即将开启！让你重燃童年梦想，踏上最热血心路旅程。

朴素奢华 双重体验

游戏画面作为玩家的第一"感"尤为重要。成都梦工厂在过去几款产品的开发中积累了大量经验，根据许多玩家的反馈，《圣斗士OL》革命性的采用双客户端，即豪华酷炫2.5与经典唯美2D。在表现力和细节上都克服了以往产品的不足，以更人性化的思路为玩家展现出一个更恢弘更流畅的游戏世界。对玩家电脑配置的要求也非常低。经典华丽的2D画面，温和朴素的游戏场景和角色刻画的细致入微，每个小的细节表现都非常细腻。豪华酷炫的2.5D游戏画面特色鲜明，突出了以玩家为主体的理念，各种特效华丽逼真。无论是2D还是2.5D画面，在场景的营造以及圣斗士特色装备的设计上，都十分出色。体验了圣斗士网游的精髓所在。

三位一体　阵营对立犬牙交错

《圣斗士OL》含有多个"位面"系统，三大阵营分别居住在属于自己的位面空间，这三个"位面"之间有许多类似于"虫洞"穿梭过渡位面，这些穿梭过渡位面都是源于一次天神界的战争杰作，东西方众神都没有精力去修复它，因为这些穿梭位面实在是太多了！当然这里面也有冥王哈迪斯的刻意阻挠，征服世界，成为"主物质位面"之王是他最大的阴谋抱负。为了和平，东方的龙斗士披上了自己的铠甲；为了永恒的雅典娜，西方的圣斗士们提起了自己的黄金长矛；为了野心，地下的冥斗士们打磨着自己的嗜血战斧。战争带来武器锻造工艺的进步，战争带了大规模的军备竞赛，谁也不想在这场未知的战争中任人宰割。



天马流星 重现星座传奇

在原著中，每个星座的圣斗士都具有着一段传奇故事。每个星座都有自己的心路历程。在游戏里，每个玩家的圣斗士都有一个守护星座，经典元素在游戏里得到了比较好的体现。玩家需要点亮各种星座的星命点，来获得不同的能力。而点亮的星命点和星座越多，能力就越强。从青铜到白银再到黄道十二星，历经坎坷磨练，终能成就经典。黄金圣衣是每个圣斗士都渴望得到的，这样的成就就需要玩家一点一滴地去铸造。在游戏中黄金圣衣是一个独立的游戏系统，玩家的角色80级前可以收集到全套本命星座圣衣。在游戏里圣衣的作用被体现得淋漓精致，它不仅仅是一件装备，更应该说是作为一项能力存在着，来衡量圣斗士能力的大小。当角色激活全套黄金圣衣后，外观将变成真正黄金圣斗士，这是不是令你非常兴奋？当然外观只是一部分，能力的改变至关重要。黄金圣衣一共分为5个部件，每个部件都附加不同的属性，黄金圣衣的每个部件还可以升级，以达到更强的属性。

燃烧吧我的小宇宙

小宇宙可以说是圣斗士的最强力量，它好比武林大侠中的内功，现代战争的重武器。每每到关键时刻，生于死的一瞬间，圣斗士们总能燃烧起小宇宙来化解危机，一马平川。游戏中，玩家角色到达30级以后就可以很快学会此项技能。小宇宙系统一共分为八感，每种感觉激发出来的游戏效果也是不尽相同。当"小宇宙槽"满的时候即可爆发小宇宙，玩家会领悟到不同效果的小宇宙爆发增效，增加攻击力、增加防御力、魔法攻击免疫、物理攻击免疫、瞬间斩杀敌人等。这对于玩家来就多了许多玩法，但遗憾的是小宇宙爆发效果并不是可控制的。



东西文化交融　历览世界名胜

游戏的代入感十足，主线情节牵动着每个圣斗士玩家的心。漫画式情节表现，让广大玩家耳目一新。根据玩家等级分为4个章节，争夺本命星座的青铜圣衣，燃烧小宇宙，收黄金圣衣，挑战黄金十二宫。这些原作中的桥段是否让你激动万分，是否让你恨不得一口气完成？《圣斗士OL》的剧情从开始的普罗米修斯，到后来的埃及法老，秦始皇陵的蒙天方。不得不承认，这是一款结合了经典元素并具有高度想象力的游戏。没有任何墨守成规，或许这就是我们一直以来所追寻的圣斗士精神。游戏内的各种道具、场景，处处出东西文化的交融。游览名胜古迹，《圣斗士OL》风景最好。P

2D革命《梦幻诛仙》顶尖技术来袭



《梦幻诛仙》是完美时空推出的首款2D回合网游，也是完美时空精品战略在2D网游领域的代表作。其采用了众种国际一流游戏制作技术全程开发，从游戏画面、游戏玩法再到游戏构架，无一不体现了大作风范。而《梦幻诛仙》中众多新技术的引入，更是掀起了2D回合网游技术的革新风潮！

独创技术 顶尖引擎

作为国内3D网络游戏的领军企业，完美时空凭借Angelica引擎创造了国内原创网游的奇迹，但完美时空不曾止步。继Angelica 3D引擎、Cube Engine 3D引擎后，《梦幻诛仙》所使用的EPARCH 2D引擎，是完美时空所开发的第三个引擎。它结合了之前两个引擎的优点，在保证游戏稳定性的基础上，增加了其技术承载量，让更多顶尖技术能够在《梦幻诛仙》中全面运用。

多相位空间打造“高度”

EPARCH 2D引擎融入了众多了3D技术，其中尤以“多相位空间”技术让人震惊。EPARCH 2D引擎在2D游戏内首创了“多相位空间”技术，这一功能实现了《梦幻诛仙》中的“真实空中飞行”效果。其建立在透视技术基础上引入了游戏内的高度空间概念，打破了传统2D网游的简单悬浮飞行模式，真正在2D网游中实现了“跨越障碍”，让2D网游玩家体会到凌空飞行的超凡享受。同时，“高度”概念的引入也让玩家体会到了飞行中的视觉变换，御宝腾空时，玩家可以看到游戏画面的明显变化——腾空前游戏人物身处的场景正在慢慢变小，视野逐渐变得开阔，原本无法看到的远处景色也变得逐渐清晰起来。《梦幻诛仙》飞仙效果的实现不仅代表着2D网游技术质的飞跃，更代表着2D网游的腾飞时代即将来临！

3D全粒子 极致表现力

为能打造出2D回合网游史上最精致的游戏画面，《梦幻诛仙》的程序人员在EPARCH 2D引擎中全面应用了3D全粒子技术，其中包括：包括：粒子特效、水波特效、散焦特效、泡沫特效、爆炸特效等。粒子特效可以产生大量相似物体独立运动的模拟效果，除了能够模拟雨、雪、流水和灰尘外，还可以模拟包括烟云、火花、爆炸、暴风雪、瀑布在内的任何三维效果。为了增加物理现象的真实性，粒子系统通过空间扭曲控制粒子的行为，结合空间扭曲能对粒子流造成引力、阻挡、风力等仿真影响。

实时渲染技术 唯美光效

“实时渲染”技术是通过摄像机获取需要渲染的范围后，再用程序计算出该范围中每一个光源对物体的影响，配以“光线追踪”技术呈现出游戏内环境的光源效果。实时渲染技术的应用，使得《梦幻诛仙》的画面拥有可媲美国际电影大片的光影效果。为创造出极其逼真的游戏画面，渲染程序还必须根据渲染对象的材质来计算物体表面的颜色。材质的类型不同，属性不同，纹理不同都会产生各种不同的效果。计算出的结果与粒子系统相结合，就能营造出真实的光影效果。例如：玩家站在充满阳光的广场上，会令人物角色的皮肤呈现出自然的光彩；站在点着蜡烛的房间中，人物角色的皮肤会呈现出略微偏黄的色泽；而当玩家拿着火把走进山洞时，人物角色的皮肤则会呈现出微微的红色……这就是《梦幻诛仙》，一个绝美的真实仙侠世界！



电影美学 实景拍摄技术引入

不仅如此，完美时空更是不惜重金邀请了曾担任《英雄》《十面埋伏》等国际电影巨作美术指导的业内著名美术制作人为《梦幻诛仙》视觉顾问，引入了“实景拍摄”等之前仅用于电影制作的国际一流视觉优化技术。在视觉顾问指导下，《梦幻诛仙》在画面质量、饱和度、配色、画面切换等方面完全遵循了艺术美学、心理美学及生活美学原理，并从颜色基调出发为众人营造出一个轻松愉悦的游戏氛围，让置身其中的玩家都能感受到游戏画面带来的视觉享受。



底层同步技术 低配置首选

众所周知，在传统的网络交互过程中要考虑不同类型的数据段在传输变换中的延迟、分组中的时间次序错位、丢失等情况，这使得很多需要大容量内存的大规模的数据处理程序在这时都会显得捉襟见肘，而《梦幻诛仙》在EPARCH 2D引擎中引入了底层同步技术，当系统负载较大时，在QoS允许的范围内，《梦幻诛仙》游戏底层将通过优化大型任务的传送内容来保证系统中所有任务的服务质量。通过“底层同步”这一高新技术的使用，《梦幻诛仙》不仅可以轻松实现“万人同服”的浩大场面，还能保证玩家的流畅游戏，完全不因服务器承载量而影响游戏质量。

结语

众多新技术的介绍，是不是已经让你看花了眼？其实以上介绍的只是《梦幻诛仙》新技术狂潮中的冰山一角，除此以外，最新水面算法、透视效果优化、显示存储单元成像及视野提升等技术也在《梦幻诛仙》中得以全面运用。

三年打造，精品将现！《梦幻诛仙》值得我们所有人期待！P

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《诛仙》信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

暑期全明星，单机总动员

每年2月的倒数第二个星期日所在的周末，美国NBA都会上演一场为期3天的篮球全明星赛，迄今已跨越了58个年头。每年9月的TGS日本东京电玩展上，都会有全球各大展商发布最新的电子游戏产品，也被誉为Console Game的全明星盛会。而在中国，每年7月的Chinajoy已经升格为世界第三大游戏展会，铺天盖地的网络游戏将CJ打造成网游全明星。那么，单机游戏呢？

为了弥补这一缺憾，大陆著名的单机游戏代理运营商寰宇之星再度向网游叫板，将于暑假期间连续发布多达6款新作，堪称单机游戏的ALL +STAR。

猪流感，不怕不怕啦！

如果说，近期最受全球关注的大事件是什么？H1N1猪流感绝对可以排进前三位，一时间谈猪色变，猪肉价格不断创出新低，那么对于游戏玩家而言，怎样可以避免猪流感的侵扰呢？很简单，选上两款轻松有趣且耐玩的游戏，暑假期间足不出户自然便可高枕无忧！



《双星物语2》是由娱乐通代理，游戏天堂总经销的一款日本FALCOM株式会社扛鼎力作。前作中吃食物提升等级和携带宠物要素都得以完美保留和提升，除了猫和狗外还有新宠物华丽登场，它们分别都拥有各自不同的特殊技能，不过请绝对放心，宠物里面没有猪哦。

同时，游戏作为一款二代续作，前作中的主人公布库尔和皮皮洛都将再度登场互动，两人的造型曾由著名插画家七濑葵担任人设，布库尔的声优是白石涼子，皮皮洛则由今野宏美配音，喜欢日本声优的玩家可绝对不要错过哦。

当然，除了精彩诙谐的剧情和丰富的战斗技能之外，游戏中还拥有大量值得反复探索的秘密。10个饰品栏位、博物馆全宝藏、异世界棋盘王都、全人物情报收集、最终武器、全白金关卡评价、LV的梦幻迷宫……足够多的隐藏要素和收集元素正等着你来——破关！



即将于6月底推出的《风色幻想XX》则是另一个抵御猪流感的良方。理由很简单，这是一款将本篇和资料片完整收录的作品。作为赤与蓝系列终结篇的首部曲，首次设计了双主角形象，并在故事的构架上更加宏大和扑朔迷离，将风色幻想系列游戏的一贯特点发挥到了极致。而新增的资料片中，还包含着丰富的隐藏剧情，绝对让你欲罢不能、不可不玩。

更为超值的是，本作的普通版中也将附赠游戏的原声OST音乐大碟，当你玩腻了剧情想要外出之际，由代言小仙女徐颢菲创作的独特曲风将把你的脚步留下。作为此系列承上启下的第八部枢纽性作品，风色饭们请千万别错过。

金融危机非诚勿扰



随着全球金融危机的影响力不断加剧，人们逐渐开始认识到金钱的可贵，如何才能做个理财高手呢？《大富翁世界之旅3》给了你一次模拟尝试的最佳契机。

正如同现实社会中的残酷与竞争，有时候富翁和穷人也仅仅一线之隔。本作中的灾难事件、纪念事件、特殊事件都会在转瞬间改变你的命运。除此之外，为了更加真实的模拟现实世界，《大富翁世界之旅3》设计了8条剧情主线、130多张卡片、200多个随机事件，几十个世界奇观及数千个城市产业，玩家可以从11位角色中选取你喜欢的人物，向着最终的世界首富发起冲击。《爱拼才会赢》曾经唱过“一时失志不用哀叹，一时落魄不用胆寒”，或许正是这一游戏所赋予的真谛。

宅男腐女们的不二之选

对于时下流行的宅男腐女，小编隆重推荐两款重量级的产品：《情剑录——仙狐奇缘二》和《幻想三国志 4外传》。

《仙狐奇缘二》作品本身就具有“宅男”的潜质，其前作是早在8年前上市的元老级游戏，而制作时间更是达到惊人的6年之久！而本作作为仙狐系列的最新作品，在剧情上集成了前作的故事特色，依然会留给“宅男”很广阔的想象空间。诛魔、轮回、舍身、幻兽一个都不能少，更为难能可贵的是，即便只是普通的小NPC，其背后也拥有精彩的伏笔和历史，所以千万别放过任何水果摊和猪肉摊哦。宇峻奥汀的金字招牌加之“聊斋”式的人鬼恋情以及最终幻想般华美的战斗特效，绝对是宅男们的不二之选。

对于腐女们而言，普通的美型帅哥早已不再成为唯一的最爱，她们更希望在游戏中发现特殊剧情并YY一把。本次《幻想三国志4外传》以超帅气的仙人楼澈担任主角，更将其与紫丞相遇前以及和天界众神互动的故事一次补完，而深受腐女们喜爱的隐藏剧情与重要角色分支事件也一一齐备。作为《幻想三国志》系列最终完结作，通关密语“byebyefs”显得意味深长，一代、二代传统人物的友情串场令人怀念，而神秘的隐藏结局则会令所有腐女们为之尖叫不已。

高考后，给自己一个开心的理由

伴随着高考大幕的缓缓落下，考生们无论输赢与否都该放松下自己紧绷了一年的心情，收藏一份最值得珍藏的礼物，《仙剑奇侠传四》超豪华版便成为可以使你开心的绝对理由。

特殊的华丽包装、精美绝伦的梦璃手办、造型独特的主题优盘、限定发售永不再版的承诺，仅仅这些已构成了“仙四”超豪的人气满点。而更多神秘的特殊周边则更能满足仙剑迷收集全套的意愿。捧着两盒机箱般硕大的超豪华版，定能抛却高考繁重的压力，好好犒劳下自己多年来的辛勤努力！

今年暑期，让我们重归单机游戏的怀抱，共同体验一把全明星的超炫魅力！ P



《妖怪A梦》：妖怪勇闯魔怪岛

由朗玛信息公司自主开发并自主运营的新生代大型2D回合制网游《妖怪A梦》（www.yaoguai.com）不删档内测以来，游戏内容不断丰富，游戏新任务推成出新，受到玩家不少好评。凭借游戏里首创的视频交流功能，以及敢于公开挑战经典2D回合制网游，并号召玩家“告别西游”吸引了广大玩家的注意。而新近推出的《妖怪A梦》魔怪岛任务又为妖怪梦想之旅设计了新的征程。



妖怪大陆的小妖们听说过魔怪岛吗？在环绕妖怪大陆的汪洋大海深处，存在着一个神秘的小岛，传说这个岛屿曾是魔怪们的据点，岛上不仅危险重重，更隐藏着由魔怪们守护的巨大秘密和宝藏。听说梦之都的慧长老正重赏招募勇士去探索魔怪岛的秘密，勇敢的妖怪宝宝们，为了无上的荣耀和财富，集合吧！



如果你的妖怪宝宝已经达到3级，可以在梦之都的慧长老（313,218）处接到“挑战魔怪岛”任务。根据任务的指引，找到魔怪岛使者（336,157）组队传送进入魔怪岛。（魔怪岛使者出现时间是12:40~13:40和21:30~22:30）注意：只有组队且队伍中所有队员的等级相同，才能进入魔怪岛。

在魔怪岛使者出现后的前10分钟，进入魔怪岛是免费的，10分钟之后进入就需要缴纳一个猫眼石才能进入了（只要队长拥有猫眼石即可）。进入魔怪岛后，宝宝们需要先消灭岛上各种颜色的魔怪小兵，取得3种颜色的魔怪臂章（红，黄，绿三种颜色）。魔怪臂章有2个小时持续时间，并且死亡后会掉落。（也就是可以通过PK打败其他妖怪宝宝获得臂章）。

小贴士：魔怪岛是pk开放地图，其中进入点和3个Boss的出现点是安全区（小地图上有标记）。

凑齐红，黄，绿三种颜色的魔怪臂章后（队伍拥有即可，无需每个队员都有三色臂章），宝



宝们就可以去挑战Boss魔怪大将军和魔怪大元帅了。魔怪Boss会于魔怪岛开放后半个小时（即13:10和22:00），在魔怪岛上除进入点外的某个安全区中随机出现。凑齐三色臂章的队伍与魔怪Boss对话即可触发战斗，宝宝们将要面对Boss和他的爪牙们。这将是一场惊心动魄的激战，准备好各种补给品，勇敢的战斗吧！

成功打败Boss后，“挑战魔怪岛”任务完成，队伍成员还可能会获得Boss掉落的装饰组件（稀有）和各种完美物品；



返回梦之都在彗长老处提交完成“挑战魔怪岛”任务，还能得到一个勇士徽章，收集一定数量的勇士徽章后可以在彗长老处换取神秘奖励。

欲了解更多游戏相关信息，请访问《妖怪A梦》官方网站www.yaoguai.com P



《云之秘境》两大副本



《云之秘境》是一款基于FLASH网页游戏平台的大型多人在线角色扮演游戏，这款游戏采用了横版地图移动和回合制战斗模式，可以与客户端网络游戏功能相媲美。游戏精美的游戏地图，让玩家在游戏的同时也欣赏了美丽的风景，好似游历大好山川。游戏以2D横版手绘插画风格的形式体现，同时具有华丽的战斗动画特效，优美的原创音乐。

“狂傲、简单、豪情”的《云之秘境》最大的一个突破之处就是将副本系统引入了回合制网游，副本之中的怪物将由暗雷变成明雷，同时时间限制也是对玩家的约束。可以说目前封测阶段，副本是玩家最喜爱的系统之一。今天我们就为大家带来两大高级副本：狮虎窟和葬龙潭的攻略。

一、狮虎窟副本攻略

副本里面有3种小怪：黑影(游侠型狼怪），蛮狮怪（攻击型战士怪），蛮虎怪（防御型战士怪）；3个小Boss：蛮狮队长，蛮虎队长，黑影队长。最终Boss：蚩颅王。这个副本要注意的就是黑影和蛮狮怪，攻击很高。

这个副本是目前含金量最高的一个副本（第一个直接出装备的副本），而且难度适中，适合于众多玩家。由于这个副本位于广清平原地区，在这里练级的人都是30级以内，所以我这里攻略的打法要分为两种了。

方法一：如果在平原练级的人想组队去打狮虎窟，那么对队伍的条件要求的比较高一点，25级以上，人数3~4为宜，每个人的HP最好为300+（这里对术士又是个坎了）。因为30级之前是没有什么控制怪的技能的，所以只能尽快把怪放倒。建议打Boss按照从狮虎窟4-10-6-8的顺序。

全程遇怪基本都是单个怪，只有最终Boss的前面是两个蛮狮怪连在一起。以我防御153，各怪物攻击我掉血为例，黑影攻击我110+，蛮虎怪30左右，蛮狮怪130，最终Boss是个防御型的，打人不疼。所以大家只需要小心黑影和蛮狮怪就行了。

这种打法千万要有耐心，掉血过半了一定要记得吃血。做到这一点战斗不减员，那么泥戒指就向你们招手啦。

方法二：30级以后的朋友，想刷装备的话，最好组两个人，去两次就可以刷一对戒指了。建议组合：术士+战士（术士必须学冰封LV2，战士必须会挑衅）怎么打呢？先说出手顺序，术士第一用冰封，如果封住以后，那么战士和术士直接狂打，如果没有封住，战士上去用挑衅把怪吸引住，保护好术士的安全。如此这样到了Boss的时候有：Boss，蛮虎怪,蛮狮怪。这里术士可以不必管Boss，先封蛮狮怪，不管封没封住，战士都上去挑衅，等第二回合，术士给战士一个精甲术，战士先杀蛮狮怪，以此，总之一个原则，术士封怪，击杀顺序为：蛮狮怪-蛮虎怪-Boss，因为我感觉Boss除了血多，就没什么特别了。

大家也不要只忙着练级哟，和自己亲密的战友一起去挑战副本吧，这样更能体验游戏的趣味所在，并且能增进队友之间的配合。

二、葬龙潭副本攻略

葬龙潭位于白源地区，沼泽8，副本所需的通行证在沼泽地区打怪均有较高几率掉落。这个副本很需要队伍的配合，中途死任何一个人就基本打不完了。

首先说一下队伍的最佳人员配置：1个HP>750的战士（必须学会挑衅）至少1个术士（学会3级冰封）一个魔弓游侠（用毒矢降低怪物的防御）。这场战斗，术士是绝对的主角，发挥强大的控场能力，正因为如此，证明了术士强大的存在。

怪物介绍：

骷髅妖兵 战士怪，有较高的防御，HP4000以上。

骷髅枪兵 战士怪，有较强的物理攻击，HP2000以上。

灭阎法师 法师怪，有较强的魔法攻击，HP2000以上。

最终Boss 龙娃 HP12 000左右，会使用法术封印（持续5回合，作用时间内无法使用技能），这个技能一般术士都不会中，战士和游侠会受到影响。

副本打法：

队员之间必须先讲好攻击顺序，不要乱。我以两术士，一战士，一魔弓游侠为例。出手顺序为：术士1对怪物使用冰封，此后两种情况出现：1.怪物没有被封住，术士2出手冰封，若术士2也没有封住，请战士使用挑衅，吸引怪，魔弓用毒矢降低怪物防御，等待第2回合的术士冰封，一旦怪被封住后，用最大伤害技能使劲打，刀战可以狂暴。2.怪物被术士1封住，那么术士2用最大伤害技能攻击，战士也不用挑衅，开狂暴杀，魔弓依然先毒矢。

如此循环，总而言之，战士必须在两个术士之后出手。战斗过程中，血低于1/3就吃包子，千万不要有死人的情况，那样就功亏一篑了。时间很紧，打完一个怪，补好血和蓝接着下一个。

到最后一个地图，碰Boss队（龙娃，一个灭阎法师，两个骷髅妖兵）。开战后，术士先封Boss，这里Boss的魔法防御还是比较高的，所以成功率不很高，要有耐心，第一回合，战士必须挑衅，如果战士的血不很多，请术士2给战士上精甲术。封住Boss之后术士1继续封灭阎法师，术士2封骷髅妖兵，魔弓对灭阎法师使用毒。击杀顺序为：灭阎法师-骷髅妖兵-龙娃（因为法师怪打战士很疼，所以先杀法师怪）。尽量不要让龙娃醒了，否则战士和游侠中了封印后，不能用技能的。当你们成功的砍倒龙娃的保镖并没有人员伤亡后，恭喜你们，胜利已经很近了，术士依旧冰封，战士狂暴杀，魔弓用毒，Boss很快就倒了，欢呼一下！是不是很有成就感呢？

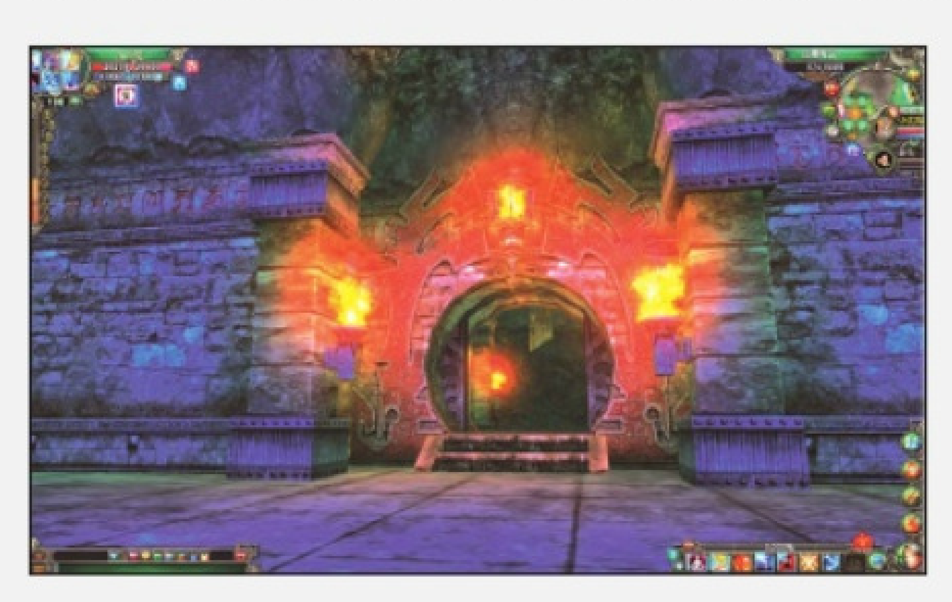
龙娃掉落：大龙骨、龙娃的肚兜，黑钢链。P



《武林群侠传2》古墓疑云高级副本攻略

启动态格斗网游《武林群侠传2》，以持续稳定的更新不断向广大玩家呈现出一个多姿多彩的武林江湖。诸多精彩内容闪亮登场，为玩家们带来惊喜十足的新颖玩法与妙趣横生的全新活动，令广大玩家都体验到了《武林群侠传2》恢宏震撼的独特魅力！”

“古墓疑云”是《武林群侠传2》中的85级电影副本，以其华丽恢宏的场景和玄奥神奇的机关，受到了广大爱好探险玩家的喜爱。在这里，玩家将有机会深入到神秘的地下古墓一探究竟。那里埋藏了无数宝藏，当然也充满了各种危机，玩家需凭借着聪慧的才智与过人的实力，才能深入古墓深处，解开其中的不解之谜！



进入条件：

当玩家等级到达85级以上时，即可组队前往大都找NPC“娲皇村人”对话，进入“古墓疑云”副本内。在进入副本前，大家可以在大都公告栏处接取“娲皇神巫”的钦命追缉令任务，从而在通关后获得额外的丰厚奖励。

职业搭配：

《武林群侠传2》古墓副本中隐藏着许多机关和陷阱，更有武功高强的绝世高手层层把关，想要更快的通过副本任务，队伍内最好组满6人，四大门派最少需要1位。因为在85副本中的敌人有些是防御力较高，以内功为主的风云谷玩家较容易应对；有些是内功防御较高，以外功为主的刑天门玩家较容易，所以在此副本中，集齐四大门派相当重要。组好队后，队长就可以在大都与NPC“娲皇村民”对话，传送进入副本解开“古墓疑云”了。

第一关：三重玄关

想必第一次进入《武林群侠传2》“古墓疑云”副本的玩家，定会被眼前的景象惊呆住：在这长久无人踏迹的古墓里，阴暗潮湿的瘴气扑鼻而来，更有成群成群的古墓冥蝠和古墓尸煞团团将各位围住。是前进还是后退？我们《武林群侠传2》内的英雄好汉都是身经百战，当然这些都是小case，队伍成员不必太理会，由医生职业的玩家给大家加好状态顺着这狭长通道一直往前奔即可。



来到关底岔口时，玩家将会看到三座分别闪烁着绿光、橙光和紫光的大门，玩家必须从中选择一个大门进入。这时，就得考验运气了，如果选择错误的话，房间内将会出现大量怪物，玩家们需将怪物全部消灭，才能开启下一座大门。如果运气够好，打开正确的大门，就可以与关卡Boss“墓守蝠王”一决雌雄。“墓守蝠王”的攻击力不算高，但是血量相当厚，整体而言不难对付，玩家只要多加注意，便可轻松过关。

第二关：毒气通道

启动第一关的机关后继续前行，依旧是一条遍布冥蝠和尸煞的狭长通道，再往前你会发现地上升腾起绿色的烟雾，这是古墓的毒气阵，也是《武林群侠传2》85级副本“古墓疑云”的第二关。玩家继续往前走将呈现中毒状态，不仅气血会持续扣损，而且移动速度也会减慢。通道中有许多小怪“古墓尸煞”，阻挡玩家前进的脚步。没关系，大家齐心协力将所有敌人消灭后就可以继续深入了。走出毒烟通道后，玩家身上的减速状态将会持续一段时间，建议玩家先等减速状态消失后，再继续前进。以免遭到前方大量怪物地围攻，不能及时逃脱而身陷危险之中。

第三关：墓守灵蛇

通过毒烟通道后继续向前走，玩家们将来到第三关“墓守灵蛇”处。在到达此关前，玩家会发现路边有一堆宝藏，在宝藏中仔细寻找，还能获得珍宝“红玉”哦，若将此物贩卖给商店可以额外获得不少的银两。在这里会出现三只“墓守灵蛇”，其中只有一只是真身，玩家必须将真身打倒才能继续前进。若是击败了“墓守灵蛇”的分身，将会重新出现一只新分身。在此建议玩家火力不要过于分散，最好集中击杀一只，否则，很容易拖延过关的时间。只要将“墓守灵蛇”的真身击败后，就可以前进了。



第四关：浑天地动

顺利通过三关后，玩家将来到《武林群侠传2》“古墓疑云”副本的下一关“浑天地动”。在这里，玩家将看到一座辉煌壮丽的地下宫殿，宫殿两旁各有一座庞大的“浑天地动仪”，分别由两只“墓守魔花”看守，玩家们必须将它们全部击败，才能转动“浑天地动仪”。“墓守魔花”攻击不算高，但周围有许许多多的怪物，玩家战斗时需多加留心。击败魔花并转动两侧的“浑天地动仪”，宫殿水池中的水将缓缓流去，露出台阶后，玩家即可上前与本副本最终Boss殊死一搏。

第五关：终极Boss

《武林群侠传2》“古墓疑云”中的终极Boss，正是村民们苦苦寻找的两位“娲皇女巫”。她们因被女娲石的秽气所染，导致性情大变。玩家在与其对战时需注意，“娲皇神巫”外功防御极高，只有以内功进攻的方式才能达到显著效果；而“娲皇灵巫”的内功防御极高，只有以外功进攻的方式才能达到显著效果。这就是为什么组队时最好将四大门派全部集齐的原因。女巫们的血量相当高，医生要时刻注意为队友的补血！当两个女巫被击败时，将出现精美的电影片段，两个女巫会为玩家揭开古墓的整个谜团…… P

民族2D网游《诸侯》各大副本详谈



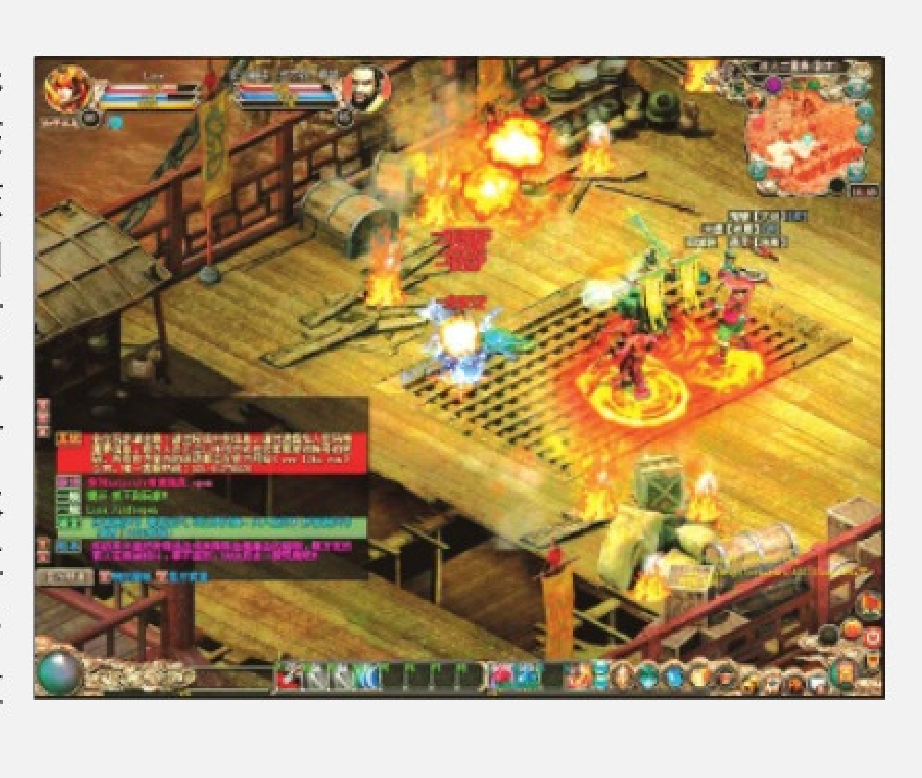
什么是副本？某款游戏官方解释："副本，顾名思义，是独立于大荒世界之外的另册。你可以认为，这是大荒世界中完全属于你自己的一部分，因为它是专门为你和你的团队而生成的。你和你的朋友们可以在副本这个属于你自己的区域和迷宫中进行体验、探索、冒险或完成任务。你也可以邀请其他人加入你的副本区域。这样可以解决很多我们会在普通场景中经常遇到的问题，比如抢怪、恶意PK、蹲点刷Boss等。在副本中，你所将面对的怪物通常会比野外更强大，因此，你必须组成团队才能进入这里，当然了，针对于这些强大的怪物，你会得到更好的奖励和装备，正所谓：一分耕耘，一分收获。

很多玩家都陶醉在副本中无法自拔，他们享受团队一起拼搏的乐趣，没有外力干扰；也享受单人副本的独自挑战。大部分网络游戏都有副本，副本的好玩程度，从某种方面来讲，也是决定一款游戏受欢迎的因素之一。今天，我们就来看下这款人气火爆的民族2D网游《诸侯》中，令人爱不释手的一些副本。

团队副本：禁忌之夜

禁忌之夜是《诸侯》第一个团队副本，只要满40级就可进入，但是对于40级的玩家来说，这个副本是相当困难的，建议玩家在45级以后，并组满5人，再去这个副本。该副本奖励"重生锦囊"1个，可以让玩家原地复活一次，是很多人向往的道具，副本里的怪物还会掉落玩家1~49和50级以上装备、强化、升品等所需道具。

去副本，当然首先得搞张"门票"，禁忌之夜副本的门票是"丹书铁令"，只要队长身上带有"丹书铁令"既可进入。那么怎么获得"丹书铁令"呢？途径如下："诸猴下凡"40级以上的猴子均概率掉落；灵刃封魔录任务完成的作战奖励包，会有一定几率开出；各大主城的神秘商人每3小时刷新所出售的道具，每次出售5块"丹书铁令"，限银锭购买，先到先得。只有三种获取方式，想进该副本就已相当困难，更别提里面四个关卡的四个Boss有多难打了，但是该副本奖励诱人，就算门票再贵，很多玩家还是不惜重金购买。



队长有了"丹书铁令"就可以领着队员，在洛邑找NPC隐世乱名•泰山（258,190）直接进入。玩家在副本门口会发现一个惊天的秘密——有关于妲己的，玩家要过五关斩六将，完成进副本时NPC给的任务才能知晓整个惊人的秘密。该副本任务名称是：梦魇归来，除了经验和金钱奖励外，还奖励一个初级重生锦囊，能使玩家在死亡后原地复活一次，冷却时间比较长，但是如果在PK的话，绝对是一件很牛X的道具。

禁忌之夜副本加上隐藏的关卡，共有四个关卡，每个关卡都有小怪、精英、Boss，一关比一关难，玩家需要的是耐心，要一点一点慢慢打，硬扛Boss是不明智的选择，打Boss就是展现团队的配合度了。第二关开始难度加大，有不少远程攻击的精英怪，关键还是需要团队的配合。这是《诸侯》第一个团队副本，所以要求等级比较低，但是并不代表打起来容易，还需要耐心、技巧与配合。

单人副本：先祖祭祀场

有段时间，盗墓系列相当受欢迎，领军人物就是天下霸唱，年纪轻轻就能写出惊世骇俗的《鬼吹灯》，并掀起一阵盗墓热潮，最近，盗墓贼们又看中了民族风相当浓郁的《诸侯》，他们一直虎视眈眈先祖坟墓中的财宝，急需寻找一批勇士来清理这些恶徒，祭祀已过的亡灵……你是我们需要寻找的勇士吗？单人副本，冰火两重奏限制等级70级以下，不包括70级，在洛邑的先祖祭祀场管理员处进入，当你有足够强大的时候，你可以独闯进入；当然你也可以组队进入，那样会感觉到轻松些！同时，人数越多奖励怪也将越多，奖励怪掉落会更好，不过人数上限为5人。





队长所在的第一防守区，有一个用来开启整场副本战斗的鼎，点击相关选项即激活战斗；进入副本的玩家在不同的区域内







各自防守区域内的一座先祖雕像，雕像全部破坏或者击败最后一轮进攻的Boss，副本都算结束（激活战斗：这是一个进入先祖墓地内部的机关，如果你决定开启这个机关，盗墓贼将会听到动静，到时候将会出现盗墓贼的探子，同时先祖之灵的雕象隐藏着大量的先祖的秘密，你必须保护好他们，以免先祖们的灵魂受到不应该的骚扰）。进入副本以后每个玩家将被传送到不同的单独区域。

该副本里的怪物掉落“盗墓工具”兑换的物品，包括护陵者的钱袋、护陵者的材料箱以及护陵者的饲料箱。兑换不同的物品需要的“盗墓工具”的数量也不同。例如：兑换护陵者的钱袋需要“盗墓工具”为两个、兑换护陵者的材料箱需要20个。这里值得一提的是，该副本的怪物虽然长相上一样，但是仔细看分4种，名称也是按照各大盗墓贼称号而来。

搬山道人：怪物正式进攻前首先会出现的一个探路怪，杀死后10秒，刷新出来第一批正式怪物。

卸岭力士：每一批进攻怪物的主要组成，而且每一波数量相对固定；

摸金校尉：每轮中该怪物的数量等于根据副本内尚为被击破的雕像数量，该怪物掉落“盗墓工具”，玩家可以用该道具在“先祖祭祀场管理员”处兑换其他物品。

发丘将军：最后一轮出现的头目级怪物，击败后副本结束。

团队副本：冰火两重奏

该副本是继禁忌之夜后第二个团队副本，要求等级是60级，但是建议玩家在65级左右的时候再去，比禁忌之夜难上很多，同样是考验团队之间的配合、耐心与技术。该副本进入地点在巴地图，队长持副本门票，队员均在巴地图上才可以进入。门票的获取方式比禁忌之夜的副本门票更难搞到，只有两种获取方式，并且还是有概率的获得：豪客行任务、灵刃封魔录任务奖励包概率获取。

该副本在这里不作详细介绍，可以说，现在没有多少人能过得了该副本。《诸侯》论坛官网上，对于该副本的攻略评论等是少之又少，一款游戏，有琢磨、有思考、有挑战，才会是好游戏。冰火两重奏的玩法以及其中的乐趣，就让玩家亲自体会吧，拥有神秘感的副本，绝对不会让你们失望。

部分怪物：狂暴统领：前水兵统领，落草后为水贼首领，被巫士种蛊丧失本性，攻击时招招致命，血腥狂暴；窃宝渔翁：本来是守卫酒池肉林的禁军，遭遇瘟疫幸存下来却被军队所弃，为了生存落草为寇，生活凄苦，被蛊毒所控制。

单人副本：周幽王之墓

要进入副本“周幽王之墓”首先要得到一个道具“玄魂之证”，该道具可以从一个每日任务取得，身上带着“玄魂之证”与天子陵NPC“周幽王之魂”对话，就可以进入副本“周幽王陵墓”。这是一个初级练级用的单人副本，但是最后的Boss有几率掉好落宝贝，不少玩家在等级已经很高的情况下还是坚持每天都去“周幽王之墓”副本。

进入副本“周幽王陵墓”后，与NPC“周卫”对话，将出现电影式剧情，认真观看，可以知道该副本故事的来龙去脉：最近周幽王的底下皇陵出了点怪事，守护皇陵的机关守卫突然之间暴走了，这些机关兽是周卫祖上精心制造的巧夺天工之物，本应可以运行千年而不朽的，这事一定有什么蹊跷，根据消息只有破坏关键的机关守卫才能突破机关，但问题是这个机关守卫外形和普通的相同。

接着就可以继续往前深入副本，里面有大批长相相同的怪物——“机关守卫”，根据周卫的话，必须找到一只关键的“机关守卫”并打败它才能通过副本，运气好的话杀一两只就可以碰到Boss了，运气不好的话大概杀到只剩下最后几只的时候，才会碰到Boss。

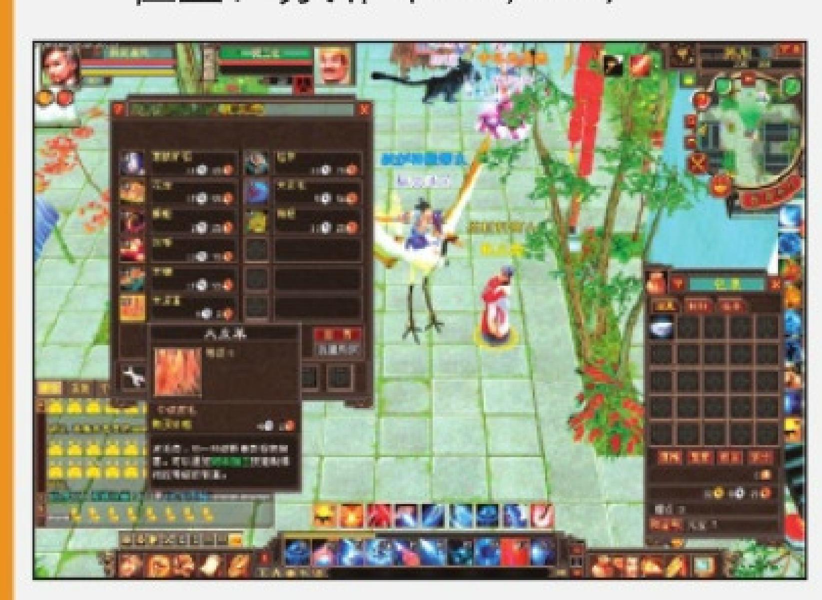
今天介绍的4个副本，只是《诸侯》所有副本中的一部分。初进副本，一次就通过的团队很少，这就需要准备充分，为了下一次过副本，牵动玩家的不仅是副本中打怪的过程，更是副本最后Boss掉落的极品，也是与朋友一起打拼的乐趣。以创意为宗旨的金酷游戏，在《诸侯》中开发了很多玩法，除了经典的副本之外，更有山寨势力、三国阵营、宿命激斗3C战等新鲜玩法，多说无益，不如自己亲自体验一下。

《天龙八部》中被忽略的重要商人

《天龙八部》中有这样一群商人，他们默默地隐藏在某个角落，从不主动推销自己的商品,虽然他们出售的商品与玩家们的生活息息相关，却因为过于低调而常常被玩家们所忽略。接下来，就让我们一同来见识下这些对玩家的游戏生活至关重要的商人们吧。

中级原材料商人

位置：苏州（238,168）



位于仓库附近的低级原材料商人是玩家大都知晓的，在那里可以购买到1~3级的生活原材料。不过，出售4、5级原材料的中级原材料商人却鲜为人知，他隐藏在苏州铁匠铺下面，从他这里购买到得中级原材料足够我们度过生活技能的中级阶段。

卖花姑娘

位置：大理（185,75）、楼兰（203,33）



这两位小商人的位置其实很好找，地图上有很明显的标记，可依然经常被人们忽视。大家都知道元宝店里有玫瑰花出售，却不清楚卖花姑娘花篮中有些什么鲜花。其实，卖花姑娘那里的鲜花很不错，不仅价格便宜，而且种类繁多，有郁金香、康乃馨、百合花等等。更重要的是，这些花对赠送对象并无限制，同性间亦可赠送，用来表达朋友间的友情或者……总之实在是再合适不过了。

易容丹商人

位置：洛阳（89,112）



行走在洛阳大街上，我们有时会看见“怪物”大摇大摆地在街上散步，却没有大侠上前除恶。其实，这是玩家们使用了“怪物易容丹”变身后的效果。易容丹商人就在洛阳，商铺中有四种易容丹出售，可以变换为四种怪物，十分好玩。另外，此商人还兼职卖花，在他那里可以购买到雏菊。

隐蔽的宝石商人

位置：黄龙府（146,107）、苗疆（251,259）、琼州（246,138）



洛阳、苏州街上都有来往漫步的宝石商人，不过十几、二十金的宝石价格让玩家们很难提起购买欲望，唯一值得一提的是宝石商们顺带销售的“回城符”，20银一张，可以返回指定城市，性价比很是不错。

不过也不是所有的宝石商都那么心黑，洪霸、洪天、洪龙三兄弟就是薄利多销的诚信商人之一。洪霸位于黄龙府，贩卖的宝石为：黄玉（70银）、月光石（70银）、皓石（70银）、碧玺（70银）、变石（39银99铜）；洪天位于苗疆，所贩宝石为：猫眼石（2金）、虎眼石（2金）、紫玉（1金）、祖母绿（1金）、石榴石（2金）、尖晶石（2金）；洪龙位于琼州，贩卖的宝石为：红宝石（1金40银）、黑宝石（1金40银）、蓝宝石（1金40银）、黄宝石（1金40银）、绿宝石（1金40银）、蓝晶石（70银）、红晶石（70银）、黄晶石（70银）、绿晶石（70银）。

怎么样，是不是远远低于市场价位？不过他们三人每样石头只有3个存货，卖完后需要等待两小时，方可再度刷新。

中、高级打造图商人

5级打造图位置：辽西（271,50）

6级打造图位置：琼州（280,215）

6-10级打造图位置：洛阳（237,129；位置不固定）



打造图是玩家们自制装备的必需品之一。1~4级的打造图可以在城市里的打造图商人处轻松获取，不过做出来的装备等级太低，用处不大。

5级打造图商人李季位于辽西，6级打造图武吉位于琼州，这二人手中的5~6级打造图每次仅出售一张。

最令高级玩家们关注的6级以上打造图商人位于洛阳，他会随机出售6~10级的打造图给玩家，并且价格相当低廉。不过，这位可爱的商人会时不时地离开原地，四处溜达。如果大家在笔者所列出的坐标处未能见到他，不妨用心在附近找找，说不准他就藏在哪个角落里乘凉呢。高级打造图商人出售的打造图数量也是有限的，当销售完以后，需要等待一小时，新的打造图才会上架。P

触摸剧乐经典，双超时尚人声——纳伟仕家庭梦剧院V9

家庭梦剧院V9的箱体采用欧美时尚的外观设计和工艺，彰显国际科技文化时尚。主音箱采用数十道欧美产品表面处理工艺精致处理而成的钢琴漆面板。副箱采用激光雕刻工艺等数十道欧美产品表面处理工艺精致处理而成的高光亚克力面板和音柱式设计。这是创意与灵感的结合，把国内音响行业工业设计推向了一个新高度的起点。面板表面采用手机表面处理工艺，表面明亮如镜。在箱体用料上，V9箱体采用了纳伟仕成熟的声腔结构设计的木质主箱和塑胶副箱，有效杜绝了谐振和箱声，无音染，乐音清晰如水晶般剔透。





主副机箱采用全球独创的15度斜面防谐振技术和独特箱体共振技术工艺，这在普通的2.1音箱中并不多见，这样设计有利于声音的指向性,让用户更加临近声场。同时，这种斜面更方便手动操作，符合人体工程学设计原理。副箱采用欧美产品表面工艺处理的黑色高光塑胶面板和黑色装饰网罩，给人蒙娜丽莎的神秘美感。

V9主机箱在功能设计上彰显了纳伟仕音响一贯的“科技以人为本”的设计理念，将复杂的科技简单化，是产品具有使用简便化的优势。前面板中央是一个飞梭盘式的音量调节触摸智能感应面板。进行所有触摸操作的时候，机器会发出“滴滴”的声音，提示正在使用该功能并表示该功能在正常工作。

飞梭盘式的音量调节触摸智能感应面板中央区域是“调节模式功能选择键”。通过它可选择主音量、低音、高音三种调节模式，并点亮VFD屏上相应的字符提示。触摸盘外环区域是滑动触摸音量调节区。顺时钟滑动将调大音量，反之，调小音量。中央触摸区域下部即主机箱下部是“待机”“静音”“输入”“声效”“影院”的按键区。在这两个触摸区之间是红外线接收窗。主机箱上部采用高档VFD显示屏，每一项操作都可在屏上得到精确的显示。



此外，“家庭梦剧院”V9还配置了全功能红外线遥控器，欣赏者可不拘一格、随时随地的遥控音乐，拥有无处不在的轻松随意。“家庭梦剧院”专用遥控器上由上而下有、自左向右有“待机”“数码影院”“5.1”“静音”“声效”“辅助”“CD”“PC”和下部的低音、高音、音量的调节增减区。进行相关的按键操作，VFD显示屏上将点亮相关的字符。

在电声电路设计上，采用了与美国硅谷数字电声实验室经3年时间完成了数字家庭影院芯片技术（Digital Home Theater Chip Technology，简称：DHTCT，符号：DHT）的研发设计。该技术可以使V6的2.1声道扬声器系统模拟出5.1以上扬声器系统所营造的声场效果，从而实现多维立体环绕声场空间剧院级的享受的一种家庭模拟影院。

V9在音响设备兼容上表现了更强大的兼容性。它可以与把普通电视机、投影电视机、台式电脑、笔记本、DVD、音乐手机、MP3、MP4等连接。连接后音乐质感可得到升级，让有普及率很高的电视、电脑等的消费者在视听上有个小康追求。



选用老鹰乐队现场版的《加州旅馆》《十面埋伏》、小提琴协奏曲《梁祝》和蔡琴的《恰似你的温柔》来进行主观听音测试。

在低音表现上，《加州旅馆》开篇吉他、低音鼓等乐器的音色十分干净，鼓声下潜到位、浑厚有力，大音量下也无臃肿拖沓之感。现场观众的欢呼声也获得相当不错的表现，歌手沙哑的嗓音更得到了不错的诠释。

在中音表现上相当出色，蔡琴浓郁、宽厚的女中音得到了真实的还原，犹如蔡琴近在咫尺。蔡琴富有磁性的嗓音被表现得淋漓尽致，人声清晰悠扬、高亢明亮、荡气回肠、层次更加丰富，立体感更强，音质更加丰满圆润。

在高音表现上，《十面埋伏》和《梁祝》声音清晰，解析力相当强，可以清晰的听到珠玉落盘般的清脆声音和体验到古筝的高扬飘逸感，无尖锐刺耳的破声。《十面埋伏》一开的琵琶高音清晰地奏出强烈而雄壮的鼓声，给人必胜的信念和情绪感染，声音表达十分到位。在《梁祝》里，清晰明亮的独奏小提琴声从柔和朴素的A弦开始富于韵味地奏出了诗意的爱情主题。

总之，纳伟仕“家庭梦剧院”系列V9音箱在低音、中音和高音的表现上都不错，解析力好、生动感强。P

"洋游戏"垂涎中国市场 本土网游绝地反击

巨额营收吸引海外军团

"在中国，网游是一种廉价娱乐方式，平均每位玩家每年游戏支出只有52美元。"市场研究公司Pali Research分析师侯天称，去年中国网游市场规模为27.5亿美元，预计2013年将达到89亿美元，年复合增长率为26.4%。而中国玩家玩1小时游戏的费用为30美分至40美分，"费用相当低廉。"

中国的网络游戏商业模式已经引起了西方游戏出版商的兴趣。娱乐市场研究公司DFC Intelligence分析师大卫•科尔（David Cole）说，"中国网游市场的增速是最高的，这是一种根本性变化，与传统的零售方式相比，这种模式的利润率要高得多。"

"在中国，网游的生命周期更长，目前许多人气极高的网游是在5年前发布的，每年仍然能获得巨额营收，吸引了海外淘金者纷纷抢滩。"因此，国外媒体发表文章称，中国网游市场增长，不仅拉动了几家本土公司的业绩，也预示着全球游戏市场将发生巨变。

不过，国内评论人士们可不这么乐观。他们认为，在经济危机中，"洋游戏"的卷土重来，大有重抢中国市场主导权的趋势。"中国网游业在这个夏天正面临一场生死考验。"


汇众教育学员作品

自主研发抢占先机

"中国游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，正在进军游戏研发市场，打破依赖进口游戏的局面。"

记者从国内数字娱乐研究机构——汇众教育数字技术研究院了解到，长期以来，中国的游戏公司一直依赖诸如《魔兽世界》和《跑跑卡丁车》之类的国外游戏代理业务。而现在这些公司已经开始通过发展自己原创的游戏来争取市场领导权。

"我们认为自主研发是一个重要的商业模式，它能带来更高的利润。"汇众专家们并不讳言中国游戏的缺陷，但却充满信心。"随着网络游戏发展到靠内容取胜的阶段，中国的游戏研发在本国具有先天的优势。而邻国也深受中国历史文化的影响。"

他们认为，在数十家中国公司中，网易、腾讯和完美时空等是显而易见的市场领先者。自2002年推出自主研发的"大话西游 Online"和"梦幻西游"以来，网易股价已提高了60%，并在5月份达到了一个新的高点。而完美时空通过采用韩国的研发方法在制图和游戏设计方面有了很大的发展，并成功的出口到海外市场。


汇众教育学员作品

"尽管目前国内游戏质量不太高，仍需要时间，但我们相信他们将会成为现有游戏研发公司的最有力对手。"

师夷长技，转守为攻

"休闲游戏领域中国将会很快赶上，因为它们容易被模仿。但大型角色扮演游戏，中国还有几年的差距。"一位韩国分析师认为，作为一个创意产业，研发、创意能力就是网游企业立足的基石。"在相当一段时间内，国外的游戏研发企业仍然有机会分享这场盛宴。"

不容置疑，中国网游行业未来还将有更大的发展，谁能在自主创新上赢得先机，谁就更有机会把握这条未来竞争的命脉。作为本土游戏企业的坚强后盾和人才库，多年来，汇众教育一直密切关注游戏技术的进步，致力于游戏、动漫领域高端创意人才的培养，并力促在广泛的国际人才交流中寻求突破。

"不是我们的网游文化不如西方，不是我们的玩家没有民族感情，而是我们一直没有找到合适的表达方式。"在不断的学习与合作中，汇众教育凝聚最前沿的策划理念和技术应用，在国内推出了首个针对高端人才培养的互动教学平台——"云世界"，帮助中国网游人才实现在创意、技术与文化等多方面的大胆突破与创新，并取得了不错的成绩。

业内人士分析认为，"解除了资金和人才的后顾之忧，加之政府新近出台的对网游业定向出口扶持的明确表示，国产网游转守为攻的时机已经成熟。"



《梦幻龙族》“快乐女声”强强联手

■本刊记者 生铁

6月2日晚，湖南长沙涉外经济学院体育馆内，上海冰动娱乐联合湖南卫视“快乐女声”官方网站金鹰网共同举办“湖南卫视2009快乐女声《梦幻龙族》金鹰网10强新闻发布会与现场演唱会”。这是冰动娱乐宣布2009年横跨电视界与网游界的创意合作以来，第一次正式共同亮相。该赛区10强快乐女声选手在当晚全部登台亮相为观众现场演唱。

一直侧重网络游戏研发，近两年来相对低调的冰动娱乐，这次以相当大投入做出了2009年上半年规模最大的市场宣传活动，其旨在宣传推广其全新MMORPG《梦幻龙族》。这款游戏由原《龙族》开发团队历时数年完成，着重强调游戏特点为“男生女生都爱玩，新手老手都易上手”的“快乐网游”。

这次之所以选择与“快乐女声”合作，正是看中“快乐女声”的网络选票模式及其特定的观众群体——以女性为主体的观众群也正是《梦幻龙族》的潜在消费用户。在本次合作中，双方均采用全新创意的合作。比如“快乐女声”的“粉丝”们可以在湖南卫视官网金鹰网上用《梦幻龙族》游戏中的气球为“快乐女声”们加油，而注册游戏的玩家可获得投一票可为快女增加5票的特权。《梦幻龙族》的玩家则可以在游戏内体验到“快乐女声”三大乐趣：炒快女股票、打快女门票、穿快女套装。当晚的演唱会现场气氛火爆，原能容纳6000人的体育馆挤入了近7000人，场外还有数千观众试图入场。在最终由专业评委与网友人气共同选出的10强中包括张亚东爱将胡维纳、爵士名伶大春子（吕婉春）、非主流组合MO&NA及中性鼻祖刘欣等选手。

冰动娱乐副总裁、《梦幻龙族》项目负责人柴晓路在会议现场对记者表示，冰动娱乐早在今年3月就开始着手与湖南卫视金鹰网进行此项合作。而网络游戏历来以男性玩家为主，此次娱乐行业的跨行合作，有助于结合双方的用户资源优势，使更多女性玩家也享受到游戏的乐趣。《梦幻龙族》与“快乐女声”的跨行合作时间将从5月到9月，一直持续5个月时间。



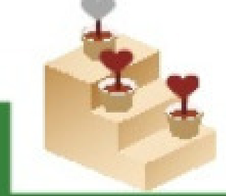
来自杭州浙江理工大学的大一学生谢青等玩家现场演出梦龙角色Cosplay秀



湖南卫视2009快乐女声梦幻龙族金鹰网10强登台亮相



《梦幻龙族》的画面风格以清新童趣为主


晶合热点

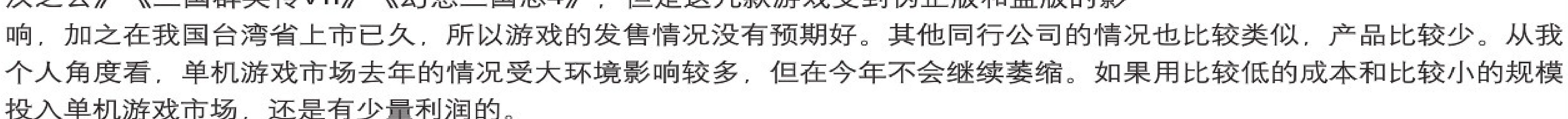
寰宇之星坦然面对2009年单机游戏市场现状



2009年，就在单机游戏市场已经持续萎缩，并在维系多年的困境中艰难打拼之时，近期一则“中视网元为拓展网游业务，即将全面放弃单机游戏市场”的新闻再度引发各方关注。而与中视网元同为单机游戏代理业务为主的另一家游戏公司寰宇之星及游戏天堂则在暑期即将推出几款重点产品，为此，本刊记者对寰宇之星及游戏天堂副总经理傅思建（以下简称傅）进行了采访。

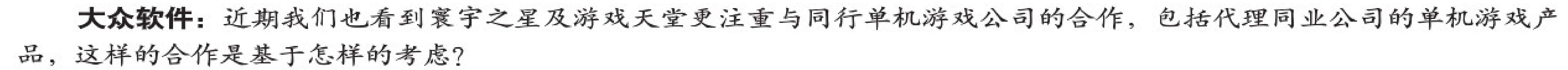
大众软件：*你如何看待目前情况下的单机游戏市场？目前寰宇之星及游戏天堂的经营情况如何？*

傅：目前寰宇之星的经营情况同比2008年第一季度要好，达到了2008年半年时间的销售规模，原因是几款重点产品在2009年第一季度陆续上市，包括《轩辕剑外传——汉之云》《三国群英传VII》《幻想三国志4》，但是这几款游戏受到伪正版和盗版的影响，加之在我国台湾省上市已久，所以游戏的发售情况没有预期好。其他同行公司的情况也比较类似，产品比较少。从我个人角度看，单机游戏市场去年的情况受大环境影响较多，但在今年不会继续萎缩。如果用比较低的成本和比较小的规模投入单机游戏市场，还是有少量利润的。



大众软件：*近期我们也看到寰宇之星及游戏天堂更注重与同行单机游戏公司的合作，包括代理同业公司的单机游戏产品，这样的合作是基于怎样的考虑？*

傅：以前公司的产品数量比较多，但今年，除了《轩辕剑外传——云之谣》和《仙剑奇侠传五》正在制作中之外，其他产品都还不能确认，产品少了，但公司又具有一定的规模，包括市场行销等团队，因此，与其他同行单机游戏公司合作，也是很现实的事情。目前与娱乐通、星空娱动、育碧都有不同程度的合作。



大众软件：*目前寰宇之星准备在暑期进行联合行销活动，请介绍一下大致情况。*

傅：联合行销活动是我们暑期的一个重要举措，包括一系列重要的单机游戏产品都将在此期间同玩家见面，包括《大富翁世界之旅3》《风色幻想XX》（简体版中收录了新的资料片《究极的燃烧》）《双星物语2》《仙狐奇缘2》《明星志愿3——甜蜜乐章》等，为玩家收藏推出的《仙剑奇侠传四超豪华版》也将上市。

大众软件：今年寰宇之星及游戏天堂有什么发展规划？

傅：公司的主营业务单机游戏不会放弃，同时也在开展其他业务。在单机游戏领域，我们积累了多年的经验，所以年初我们就已开始积极策划一些单机游戏的题材和剧本，希望在内地找到研发团队进行单机游戏的制作，通过我们直接开发单机游戏产品，以补充目前单机游戏市场的需求。

《热血三国》在线人数超过70万

杭州乐港日前宣布其运营的三国背景策略网页游戏《热血三国》同时在线人数已超过70万，全球已有400余组服务器上线。该游戏在普通的网页页面上实现了大型游戏的细腻画面效果，并凭借自身的研发技术实力保证了游戏的品质、内涵和可玩度。据悉，自2008年4月诞生以来，在短短的一年多时间里，该游戏就在网页游戏市场中创造了优秀的业绩。而“易于上手、难于精通”、同时创造出庞大细致的战略系统和友好简单的操作界面，并将两者的比例合理调配，是该游戏受到越来越多玩家关注的原因。



游戏开发者大会召开新闻发布会

2009年5月26日，将于10月11日至13日在上海举行的2009中国游戏开发者大会·（GDC China 2009）在北京召开第二次新闻发布会。会上主办方介绍了最新进展情况，文化部文化市场司庹祖海副司长代表大会指导单位文化部在会上发表了重要讲话。GDC China 2009是自去年6月25日国务院常务会议审议通过国务院部分部门的“三定”方案，明确动漫、网络游戏的会展交易职责由文化部管理后，获中华人民共和国文化部、上海文化广播影视管理局、上海市经济和信息化委员会批复指导、支持的唯一一个与游戏开发相关的国际盛会。GDC China得到中国游戏行业政府主管部门的高度重视和大力支持。庹祖海副司长在认真听取了筹备工作情况汇报后表示：近年来，文化部在不断制定完善游戏市场的管理规范，这些规范出台的意义在于引导游戏产业朝健康、可持续方向发展，从源头上把中国游戏产业的薄弱环节——内容创意与开发技术的水平抓上去。

“暴雪”北大清华电子竞技对抗赛圆满落幕

2009年5月24日，“暴雪”北大清华电子竞技对抗赛在北京圆满落幕。清华大学、北京大学团委领导受邀参加开幕式。暴雪娱乐中国区代表一行数人到场祝贺比赛顺利开幕。比赛为期两天，分别于5月23日、24日在清华大学主场、北京大学主场进行。经过激烈角逐，北京大学获得了本次对抗赛冠军，清华大学居第二名。本场比赛的“最有价值选手”由北京大学电子竞技《星际争霸》项目选手DPR获得。对于电子竞技在高校的发展，共青团北京大学委员会副书记姚静仪表示：电子竞技是科技时代的产物，是中国国家体育总局正式批准开展的体育项目之一。但电子竞技有别于其他传统体育运动，参与人群也多为青少年，这项集高科技与信息时代特点的新兴运动拥有着独特的表现方式。作为学生课余文化生活的一项重要内容，如果能进行正确引导，其对学生全面发展能起到良好的推动作用，把电子竞技的竞技体育概念植入到主流社会的关注范围内，吸引更多的高素质人才参与到相关的行业体系内，形成良好的社会以及文化氛围，这是此次活动带给学生群体最大的意义。赛事组织方在比赛现场发放了部分《星际争霸II》内测账号以及一些暴雪官方礼品。此次比赛的圆满举办是继第二届中国电子竞技高峰论坛会后，暴雪娱乐与《电子竞技》杂志的第二次成功合作，也是双方携手推广电子竞技运动、促进中国电子竞技产业持续健康发展的又一行动。双方希望，北大清华电子竞技对抗赛能作为两大名校间交流合作的一项传统经典赛事，一直坚持下去，成为大学生喜闻乐见的一项休闲体育和娱乐运动。


嘉宾Sky（右）与获得“最有价值选手”奖项的DPR

《怪物猎人Frontier Online》将登陆港澳台地区

游戏新干线宣布已与CAPCOM正式签约，取得《怪物猎人Frontier Online》在港、澳、台地区的代理营运权，游戏预定采用月卡收费制。据悉，《怪物猎人 Frontier Online》已进入汉化阶段，合作双方希望努力能在今年于我国台湾省上市。《怪物猎人》系列已有5年历史，至2009年3月31日，该系列在游戏机上的作品总销量已高达850万套。该系列自诞生以来，一直是以“多人合作”与“狩猎大型怪物”为卖点，游戏中不存在“打怪练级”的说法，玩家角色不会有属性数值上的永久成长，伴随着游戏经历而“升级”的只有玩家意识、经验和技术，同时还有多样化的道具和装备辅助玩家狩猎或是满足玩家的收集欲望。



Falcom发表“自由音乐宣言”

日本Falcom株式会社近日发表“自由音乐宣言”，表示“本社至今已制作发行了20年以上的游戏音乐，截止2009年6月5日，已经发行了3453首乐曲，除了游戏的Fans们可以享受这些乐曲之外，我们还希望这些音乐可以让更多人听到”。宣言中特别注明“使用免费，也无需任何手续”，在列举使用场合中包括了“作为电视广告的背景音乐”，并未将商业用途排斥在外，唯一的要求仅仅是“在使用乐曲的时候，请在画像、映像、印刷物、公告等内容中著名版权所属：乐曲名/专辑名/Copyright Nihon Falcom Corporation。



晶合快评

游戏，本来是很好玩的

■晶合实验室 小白

虽然有些厌烦拿美国说事了，但在很早之前，美国的学生中就有很大一部分人依靠网络从事社交活动，连小学生都有咱们现在所说的“绿色网游”，而在网游中一起做任务也是朋友们沟通的一种好方式。当然，在美国的一些网游里也有类似这样的任务设定：“去打死N只哥布林然后搜集N块某某骨头，这个任务需要你自己完成，完成之后你就是英雄了……”也许对于一款手感良好又需要较强操作技术的网游来说，反反复复打翻一种怪物确实是一种享受与放松，但在某些低劣游戏中加入这种类型的设定后，所带来的效果只能是让玩家抓狂了——可以想象一个长着黄毛的老外在耗尽了最后一点儿忍耐力后怒砸键盘的情景，这样的游戏好玩么？一点都不。同样尴尬的事情，同样恼人的游戏设定在今天也频频发生在我们身边，在缺乏创新更缺乏技术的国内网游市场，似乎这一切有愈演愈烈的趋势，我不难想象这样的场景：网游的设计人员们把自己关在茅房里，憋不出来一个好点子就不出来，好不容易产出了一个稍微象样的点子，却被开发人员告知在技术上无法实现，几个设计人员你看看我，我看看你，其中一人猛一拍脑袋：“好吧！还是用那个吧……让他们继续做任务，这次不杀哥布林，杀野猪！不杀N只，杀N2只！只要能让他们老老实实待在线上就好。”另一个补充道：“我看还是让他们去做送东西那种任务，从A点送到B点，让他们在城里的安全区之间跑来跑去，一天送一次不行，送20次才算完，这样才显得热闹嘛……”还有一种更简单的版本——在一间小黑屋里，在传出了一阵得意的淫笑后，一个网游诞生了。不管怎么样，一个个“很懂玩家”的网游纷纷跳了出来，在经过一系列包装后便会“隆重上市”。在这个把“京巴”都能包装成“藏獒”的时代里，那些最普通也是最本分的玩家不可能有能力去深入分辨一款网游是否真的那么好玩，他们在各种宣传攻势下被“连推带拽”地拉进了某网游，开始了有些痛苦的游戏之旅——坐在电脑屏幕前，机械地重复着一个个没有难度、没有趣味而且不用大脑思考的“任务”，笑不出，更哭不出，剩下的只有呆滞的表情和疲惫的身躯。我仿佛看见一个少年被从网吧中拖了出来装上了送往“戒网瘾中心”的大车，而那个老实的少年长时间上网玩游戏的原因不过是想“把任务做完”。诚然，做一款网游不是件简单的事，花了大把时间做出一款有诚意的作品也不一定能鼓了自己的腰包，高举商业大旗虽然不能“流芳千古”但至少可以混上锦衣玉食，商人自然希望玩家越虚荣越好，这样他们才会多花钱买道具、充点卡，买不起的怎么办？让他们“免费”玩，红花需用绿叶衬，免费玩家所付出大量时间换来的回报，RMB玩家一挥手便会有了……看着在线人数“噌噌”往上涨，相信网游老总的心里是乐开了花，这时一幅吸血鬼嘴脸的他，是不会去关心最底层玩家的游戏感受的。我从来没指望过某款网游能有多大出息，但它必须得好玩，不然凭什么叫它游戏呢？这也是我本人抵触大多数网游的原因。

单机游戏玩家的日子其实也不太好过，尤其在国内单机游戏稀少的环境下，想得到一款好玩的本土游戏还真是个奢望。很多单机游戏只是糊弄一下便草草上市，盗版的横行更把有志开发单机游戏的厂商吓得躲到了网游的保护伞之下，在缺少竞争与激励的大环境下，国内单机游戏的未来在我看来仍是一片黯淡的，但从目前来看，别说一款好玩的游戏，就算是一个合格的游戏都很少见了。而钟情于国产单机游戏的玩家们往往花了钱买正版却享受不到应有的价值，花着钱却玩着不好玩的游戏——这不得不说是极其悲哀的。放眼国外的单机游戏，紧追大作的中国玩家们往往是有着多年“游龄”的老玩家，他们大多对游戏的素质有极高要求，这也许是最近“雷作”频出的一个原因吧。另一个不能被忽视的因素就是厂商的一些疏忽（或者可以说是懒惰），对于从没玩过游戏的人来说，类似“迷宫”“踩地雷”等模式也许还挺新鲜，但是对于玩过几年游戏的人来说，这些东西是着实让人厌烦的。还有一些游戏的设计往往是一厢情愿，曾经记得一款游戏为了追求“真实”，在偌大的地图上没有一个“传送点”，玩家往往需要花10多分钟从A点跑到B点，用10秒钟砍死一只怪后还得原路返回，另一些游戏要么是游戏节奏过慢要么就是在切换战斗画面时需要漫长的等待（有很多根本无法关闭战斗画面，玩家只能被迫“欣赏”），玩家不是在玩游戏而是变成了“等游戏”，极大降低了游戏乐趣。不只在PC上，游戏主机和掌机上的很多游戏也都有着类似的问题，其实很多游戏中的瑕疵完全可以在开发过程中避免，甚至可以在后期测试中被除掉，但往往现实总和我们的期望相差甚远，但总的来说我认为单机游戏、游戏主机和掌机上游戏的可玩性要比网游高出很多。



象征正义的小白

我一直在想为什么任天堂出品的那些我印象中“小品级”游戏反而会卖得大好，按理说同样是商业化的量产游戏不该有如此多的老老少少追捧啊（而且任天堂的产量更大），但玩过之后就会明白，也许它离我心中神作的距离还很遥远，但它却离那些想追求简单游戏的玩家很近，对于他们来说，这类游戏就是好玩的游戏了。今年的E3上，微软也推出了自家的“体感游戏”理念，想来这类游戏必定会占据未来市场的一定份额，但当创意再次枯竭时，当游戏开发商不愿意冒险创新时，下一个愿意站出来改变那一切的人会是谁呢？

现在的好游戏数量比以往任何时候都更多，内容也相对更充实，但确实经常会听到有人说游戏没意思了，其实只不过是玩的游戏太多了，更确切地说是玩了太多不适合自己的游戏，以至于让那些游戏坏了心情，所以去找属于自己的游戏吧，不要人云亦云。游戏么，本来应该是快乐的。 P

（漫画作者：SUNS）





电子游戏业到了今天仍然是一个“不够主流”的主流娱乐产业。即使是E3这样能引起全球玩家注目的展会，它依然没有奥斯卡奖那么知名。在E3的举办地洛杉矶，也一样有很多人没听说过这个展会。

即使是暴雪这样的公司，也仅是在《魔兽世界》响誉全球后，它才有了非游戏行业外的广泛知名度。而它的知名度并不仅仅是因为《魔兽世界》内容上的优秀，还与它在全球各类主流媒体上所做广告推广不无关系。Wii能卖得那么好，不是因为它的机能好，而是因为它玩起来不那么像电子游戏，而更像是那种在嘉年华和游乐场里能赢取毛绒玩具的套圈或投掷游戏。PSP和NDS如果不是因为它们具备阅读小说、听歌和其他的种种功能，如果它们仅仅只是一台游戏机，那么知道它们的人绝对没那么多。

从这种角度而言，游戏业还依然是个非常朝阳的产业——即使你爸爸妈妈还没听说过E3。

2009年6月1日，2009年E3大展正式在美国洛杉矶召开。经过了两年的低调、专业的展会形式之后，在今年，E3重新由“论坛”（Summit）回归为“大展”（Expo）。这意味着E3再次变成向全球游戏从业者开放的盛大的“游戏嘉年华”。无论是热闹过头的Expo还是有些冷清的Media and Business Summit（媒体及商务高峰论坛），笔者都曾亲历。其实回过头来看，E3本来就具有明确的商业洽谈会性质，只针对专业人士开放没什么不好，毕竟新游戏的消息还是要在这里发布，前两年的低调也没影响《吉他英雄》的热卖。还是拿索尼为例，2006年仅索尼娱乐一家公司就为E3花掉了8500万美元，这真是一种资源浪费。国内这两年办的游戏展热闹和花俏程度也直逼E3和东京电玩展，可无论是从业者还是玩家，又能从这种作秀的展会上得到什么有营养的东西呢？

2009年，E3的主办方娱乐软件联盟（ESA）之所以把展会规模重新扩大，与E3近两年来影响力减弱有直接关系。因为尽管E3规模缩小了，但东京电玩展（Tokyo Game Show）、美国动漫展（Penny Arcade Expo）和德国游戏展（German GamesCOM）的规模并没有减小。今年的美国动漫展的观众人数为60 000人，而去年E3的观众仅有5000人，这似乎与游戏业应有的地位和发展态势并不相衬——游戏产业是目前美国仅有的几个仍在增长中的产业之一。ESA的成员企业均对E3规模下降有所不满，2008年Activision Blizzard、LucasArts、Atlus等重要厂商都宣布退出E3，ESA最重要的成员EA公司也对此不满，这直接导致了2009年E3规模的重新扩张。

E3大展在人们印象里，永远是游戏产业最尖端的盛会，它似乎和“怀旧”二字一点关系也搭不上。但实际上，这一展会已走过了14年的光阴。

1995年5月E3第一次在洛杉矶召开，当年风光最劲、野心最大的主机厂商还是世嘉（SEGA）。任天堂的SFC与世嘉的MD还在交锋之中，而世嘉的32位主机土星则已与索尼的PlayStation 1代展开竞争。到了1996年的E3大展上，主机的热门成为任天堂的N64，在软件方面，《长弓AH-64D》《银河飞将Ⅲ——虎之心》《模拟飞行》这类飞行模拟和策略类游戏则因为3D技术的成熟

而成为人们关注的焦点。1997年第三届E3改在亚特兰大市召开，而由主流游戏媒体编辑举办的评选活动“E3游戏批评家大奖”（Best of E3 Game Critics Awards）第一次进行评选。需要指出的是，此奖项并非为E3大展主办方的官方评奖。到了第四届E3展会，个人电脑上的Voodoo Ⅱ和TNT 3D显卡技术才刚刚推出。而微软刚刚宣布要进军游戏界，世嘉则宣布推出他们的下一代主机Dreamcast。第六届E3上，参展开发商中第一次出现国人的身影——目标软件的《傲世三国》推出了英文版。到了第七届E3展会时（2001年），Xbox、PlayStation 2和GameCube主机三足鼎立的势态已明显，GBA在本届展会上作发售前的最后一次集中宣传，最后事实证明GBA是一款超出所有人想象的主机。自此之后的历届展会，都有着自己的话题和热点，而在人们不知不觉中，游戏产业在技术和市场运营方面都得到长足的发展，游戏的网络化渐渐成为一种不可逆转的潮流。



E3见证了游戏产业的发展历史，它本身就是由从业公司自发组织的商务大会

2009年的E3，参展厂商总数超过70家，参观人数超过4万人，在规模上“回归”往昔之后，今年的E3又有哪些热点呢？在这里不得不遗憾地指出，因为美国是甲型H1N1流感的主要疫区，所以今年是我们继1998年以来首次未派记者前往发布会现场。不过读者朋友们不必担心，本刊安排的海外特约信息员协助我们对本届E3三大主机厂商的发布会进行了直击报道，下面就请看本届E3为我们都能带来些什么精彩内容吧！

微软发布会现场——“拍肩震惊”





微软互动娱乐副总裁Don Mattrick主持了微软的发布会

微软的新闻发布会揭开了E3 2009的第一场重磅演出，Here Comes the Sun，在甲壳虫乐队经典曲目伴奏下的《摇滚乐团——甲壳虫》（The Beatles Rock Band）首段公开演出拉开了发布会的序幕。为了给游戏造势，微软甚至将约翰·列侬的遗孀大野洋子、前乐队成员保罗·麦卡特尼等多年未曾聚头的人物请到现场，发布会也迎来了一个气氛空前热烈的开场。向来不乏明星助阵的微软发布会还请来了传奇滑板选手托尼·霍克，他也演示了由他代言的新的滑板游戏Ride。吉他、架子鼓、方向盘、本世代的游戏机外设名单越来越长，看来现在又得新加上一条了：《托尼霍克的滑板》。

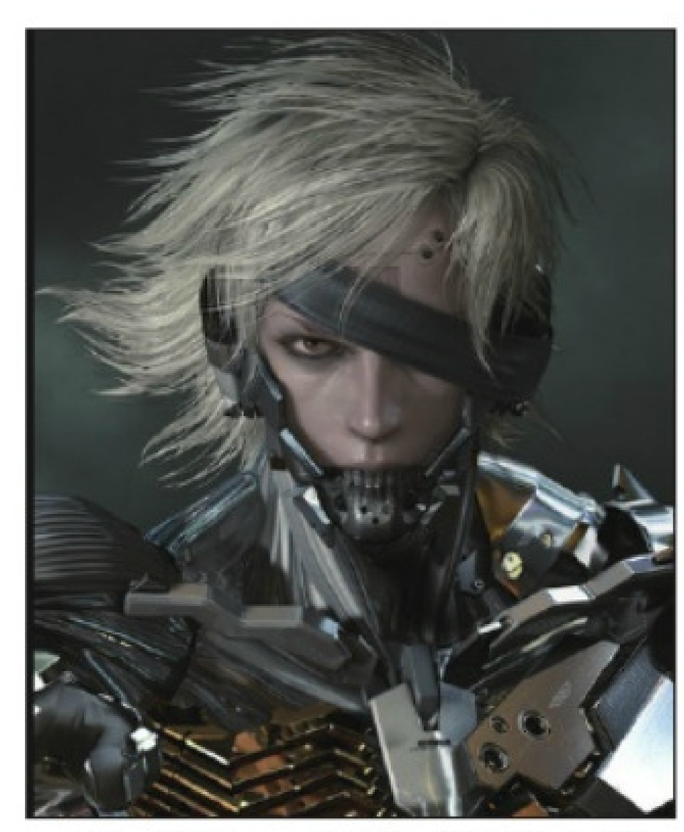

《摇滚乐团——甲壳虫》是微软发布会的开场重头戏

接下来是大作时间，动视暴雪的《使命召唤——现代战争2》、史克威尔艾尼克斯的《最终幻想13》、Epic的《暗影谜踪》相继登场，《除暴战警2》和《求生之路2》两款名作续作公布了最新的CG宣传影像，《细胞分裂5——断罪》在经历了一段波折之后也在发布会上展示了质量相当高的试玩视频，并宣布了独占Xbox 360，《极速竞赛3》（Forza Motorsport 3）随后发出骄傲的宣言“我们才是本世代最棒的赛车游戏”，直言挑战GT赛车的霸主地位。

《光晕——地狱伞兵》（HALO ODST）的出现引起现场的一片欢呼，另一款光晕系列作品《光晕——致远星》的公布更是让系列粉丝泪流满面。一口气公布两款《光晕》，而且不是用来当作压轴戏，这不得不让人好奇今年微软到底还准备了多少爆炸性新闻。果不其然，在演示了由原《马克思佩恩》制作组Remedy开发已久的心理恐怖冒险游戏《阿兰维克》（Alan Wake）的最新进展之后，微软公布了支持1080P高清视频点播系统的Zune Video Marketplace及Xbox Live的另外三项最新成果：全球知名的在线音乐广播平台Last.FM、北美最大的SNS网站Facebook（“校内网”“开心网”的原型）及全球最流行的微型博客网站



在发布会现场，工作人员展示Project Natal系统的“全身体感游戏”


《合金装备——崛起》的主角是雷电

Twitter（"饭否网"原型）将在今年秋季更新后齐齐登陆Xbox Live。

当微软互动娱乐副总裁Don Mattrick再次登台，宣布"一款Xbox 360玩家最为期盼的游戏"即将登陆的消息时，所有的在场记者都屏住呼吸，他们大概已经预感到了接下来会发生的事情：小岛秀夫，《合金装备》系列制作人，面带诡异的微笑，用MGS中招牌的动作，从后台潜行到Mattrick身后拍了拍他的肩膀。去年这个时候，史克威尔艾尼克斯社长和田洋一拍了拍Don Mattrick的肩膀，宣布原本PS3独占的《最终幻想13》跨平台，而今年，小岛秀夫拍肩膀后给Xbox 360带来的是以雷电为主角的《合金装备——崛起》（Metal Gear Solid: Rising）。看来"拍肩跨平台"大有成为微软发布会保留节目的趋势。

然而，微软发布会的真正重头戏才刚刚开始：一段令人眼花缭乱的演示视频后，谣传已久的"新生计划"（Project Natal）终于浮出水面，这套使用红外摄像头和阵列麦克风进行全身动作识别和语音识别的新外设宣告微软的Xbox 360游戏机也进入体感时代。利用Natal系统，玩家将不再受到任何形式操作器的束缚，而是使用肢体动作、面部表情和语言来进行游戏控制。用户凭空控制菜单的场景不由得让人想起经典的科幻电影《少数派报告》，而执导该片的著名导演斯皮尔伯格此时竟出现在现场，并在台上为Project Natal的诞生致辞，他说道，Natal计划将为互动娱乐界和整个电子产品界带来革命，如果将以往的控制器改进比作"改进交通工具的轮子"，那么Natal计划则是"去掉轮子，用另一种方式前进"了。《黑与白》和《预言》系列生父彼得·莫里纽克斯在发布会的最后演示了应用Natal计划成果的电子智能小男孩米诺，在演示视频中，小男孩米诺能和演示者对话，一起在河畔散布，根据演示者的表情和动作做出反应，甚至能识别演示者用纸和笔写下的信息。这一段科幻感十足的演示令与会者个个瞠目结舌，无论最后米诺的实际应用效果如何，微软的宣传作用都是达到了。




号称当下最棒的赛车游戏《极速竞赛3》，不过现在的赛车游戏虽然画面越来越好，但似乎普遍都迷失了方向



《光晕——地狱伞兵》的风格已经和初代完全不同了

纵观微软本次E3发布会，从开场甲壳虫乐队成员出场引爆现场气氛到令人目不暇接的大作轰炸，再到宣布《合金装备》跨平台这种业界爆炸性新闻，最后用Project Natal压轴收场，没有令人昏昏欲睡的数表说明和业绩报告，整场会议自始至终都亮点不断高潮迭起，观赏性极强且重磅消息不断。嗯，这才是我想看的发布会。

任天堂新闻发布会——张张都是经典牌

洛杉矶当地时间6月2日上午9点整，任天堂E3新闻发布会在诺基亚广场会馆中准时召开，任天堂北美执行副总裁凯米（Cammy Dunaway）一袭白衣发表了开场演讲。演讲本身并没有太多新鲜的内容，在回顾了去年的销售业绩和NDS、Wii取得的社会影响力之后，凯米以一条振奋人心的消息揭开了发布会演示的序章：超级马里奥的新作将登陆Wii平台。公布看家大作作为开场白，看来今年打算扭转去年发布会"不重视核心玩家"的印象。新超级马里奥Wii基本是以DS版为制作思路，加入了4名玩家同时进行游戏及部分新要素的主机平台新作。

然而好景不长，接下来的发布会中任天堂果然话锋一转开始大谈特谈新的体感外设——Wii Fit Plus，新的健身板能提供一些更复杂的重量感应功能，而演示片似乎也在暗示"Wii不仅仅是是一台游戏机，而是一种生活方式"。随后被戏称为"大猩猩"的任天堂北美总裁雷吉（Reggie Fils-Aime）上台，演示了本届任天堂发布会的重头发布：体感手柄强化器（Wii Mote Plus）。Wii Mote Plus看起来像是在普通的Wii Mote体感手柄后面增加了一个"尾巴"，这个尾巴实质上是原本就打算整合进Wii手柄的陀螺仪，能大幅提高Wii Mote手柄感应的精度，同时大量新游戏也都将支持Wii Mote Plus，带来更好的体感游戏体验。为了演示Wii Mote Plus和新的Wii Sports Plus，雷吉现场进行了一场篮球三分球大赛，博得了台下观众的一片叫好。



任天堂北美执行副总裁凯米主持了任天堂的发布会

在随后例行公事的Wii新作演示视频中出现了几款第三方游戏大作，





任天堂北美总裁雷吉登台演示本届任天堂发布会的重头产品：体感手柄强化器（Wii Mote Plus），它能使体感手柄的精确性得到提高

包括《虚拟网球2009》（Virtual Tennis 2009）《赤钢铁2》（Red Steel 2）《最终幻想水晶编年史》。之后便是NDS时间了，不久前在北美上市的NDSi引起了良好的市场反响，任天堂也趁热打铁推出了数款NDS新作——《王国之心》《马里奥与路易RPG DS》和《妇女谋杀俱乐部》（James Patterson's Women's Murder Club）同名游戏都值得期待，但最让经历了GBA平台的老玩家欢欣鼓舞的消息莫过于《黄金太阳DS》（Golden Sun DS）的公布了，这款GBA时代画面最出色的RPG续作终于决定登上DS平台。掌机平台的塞尔达新作《灵魂轨迹》并没有在发布会上公布太多的细节，但塞尔达这个名字本身就足够重磅了。

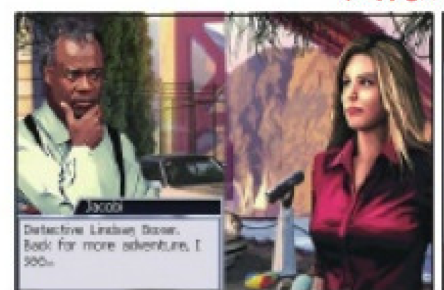
本届任天堂发布会的主题是“每个人的游戏”，而正如雷吉在之前所说，任天堂将贯彻“尽全力并且四面出击主动开拓游戏市场”的理念。社长岩田聪终于登台，尽管他糟糕的日式英语的确让人不敢恭维，演讲的主题是关于任天堂产品的社会影响力和游戏制作理念的。为了迎合最广泛的受众，开发潜在的玩家群体，任天堂一直在不懈努力着，并为游戏业界带来了不同的发展思路。DS的脑力锻炼让从不接触游戏的人群有了认识游戏的机会，而Wii Fit则根本是一台家庭健身器材。而今天，岩田聪发布了任天堂下一步的市场拓展计划：Wii健康测定仪，这个看起来就像是血压计的外设其实真的就是一台血压脉搏计……玩家将手指放进测定仪中，屏幕上就会显示玩家的各项身体状况，配合Wii Fit使用可以让玩家锻炼事半功倍。

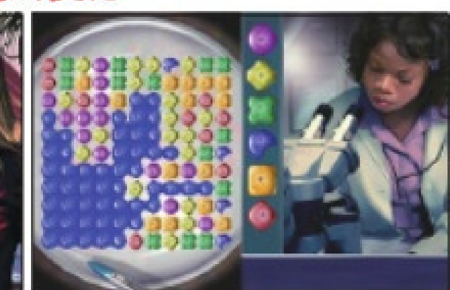
随后，《马里奥——银河2》的公布在现场激起热烈掌声，《银河战士——另一名战士》更是让粉丝们一直以来的期盼成了真，两款马里奥新作、塞尔达新作、《黄金太阳 DS》和《银河战士》，看来任天堂并没有完全忘掉一直以来忠诚的核心玩家。至于雷吉口中“三款重磅第三方作品”竟然是寒碜的《导管》《生化危机黑暗编年史》加《死亡空间——撤离》（Dead Space Extraction），这事儿当作笑话看过就好了，进入了Wii上市的第三个年头，任天堂的第三方软件阵容仍然单薄不堪。

除了让人大跌眼镜的健康测试仪，任天堂的发布会仍然秉承了一贯波澜不惊的风格，大部分时间是老调重弹的数据比较和体感外设介绍，还好本届公布的第一方大作数量还不少，也算是能安抚剩下不多的传统玩家了。


《马里奥——银河2》的画面


《赤钢铁2》作为Wii的独占大作，与前作相比，画风有所变化




《妇女谋杀俱乐部》是改编自畅销书作家James Patterson的系列惊险小说，NDS上的此类游戏相当多，不过这一款看起来好象还有些桌面游戏的噱头

索尼发布会——全球泄密能力最强

紧接着任天堂发布会召开的索尼发布会比原定时间稍微晚了一点召开，大概是为了等待从任天堂现场匆忙赶过来的媒体人员。索尼新闻发布会以一段大作串烧视频作为开场：《猎天使魔女》《铁拳6》《神秘海域2》《白骑士物语》《暴雨》《忍者外传2——西格玛》《最终幻想13》《生化震荡2》等超大作的视频联播引得台下掌声欢呼不断。影像放毕，索尼游戏娱乐北美总裁兼CEO杰克·特雷顿（Jack Tretton）登台开始了他的演讲，他以一句自嘲的笑话开场，他说：“感谢上帝，各位竟然都来到发布会现场，感谢业界的保密能力，我以为各位听了之前谣言后都不会来了呢。”引起台下哄笑一片。杰克接着说：“索尼的Playstation家族诞生至今已经15年了，在这15年间，PS系列一直代表了游戏业界的主流。”15年弹指一挥间，“2009年将会是Playstation家族最好的一年。”



SCE北美总裁兼CEO杰克·特雷顿穿着一件衬衫，很休闲地主持了发布会

为了证明杰克的豪言壮语并不是空头口号，接下来发布会的主题便转向游戏大作演示，传言已久的《恶名昭著》并没有公布影像，第一个进行实机演示的游戏是《顽皮狗》、叫好又叫座的《无尽海域——德雷克船长的宝藏》续作《无尽海域2——深入贼营》。本作在图像上又有了不小的进步，油画风格的画面配上浓郁的配色带来了难得的视觉享受，





PS3的大规模多人联机游戏MAG可以256人同时在线对战，现场的大屏幕上显示了许多用户头像以表示其规模的庞大

受，战斗系统显然深受《战争机器》的影响，寻找掩体、匍匐前进、掩体后射击从操作方式到图形界面都像极了Epic的经典射击游戏。随后演示的MAG是一款大型在线多人组队战术射击游戏，基本就是《战地2》的百人对战网络版。

几款PSP视频之后，平井一夫面带笑容出现在了记者们的眼前。他也以一句玩笑开场："索尼恐怕是全球泄密能力最强的游戏公司。"一面说着一面掏出了一台新型掌机，"它的第一个名字叫'E3保密工作最差游戏机'，第二个名字才叫PSP Go。"在E3召开前几天泄漏的PSP Go此刻真正出现在了发布会现场。作为新一代的PSP，PSP Go取消了UMD光驱，机身使用上下滑盖设计，搭载了蓝牙和16GB存储卡，PSP Go比PSP初代小了50%，轻了40%，但作为代价的是，显示屏幕尺寸有所缩小。PSP Go将在10月1日上市，北美首发价为249.99美元，索尼同时宣布UMD和PSP 3000型仍将继续存在于市场上，不会因为PSP Go的发售而被放弃。

为了给PSP Go保驾护航，索尼宣布PSP游戏开发套件的价格下调80%，相信此举能极大鼓励第三方为PSP开发游戏的热情，但真正的重磅炸弹却是《GT赛车携带版》的公布。山内一典登台演示了新的GT for PSP，从PSP的"首发预定"游戏《GT4携带版》到现在已经过去了5个年头了，掌机"GT赛车"终于不用再背负"雾件"的恶名了。除了"GT赛车"，小岛秀夫也携《合金装备——和平漫步者》为PSP助势，虽然是掌机游戏，却是秉承《潜龙谍影》系列剧情的正统续作，加入了多人联机合作要素更是让人期待无比。Capcom也宣布了《生化危机》系列将在PSP上发布新作。

PSP有了华丽的第三方游戏，PS3自然也不能落后。Rockstar公布了PS3独占游戏《代理人》（Agent），育碧演示了《刺客信条2》，本作发生在文艺复兴的威尼斯，关卡设计有了长足进步。史克威尔艾尼克斯在演示了《最终幻想ＸⅢ》后不动声色地宣布了《最终幻想ＸⅣ》（Final FantasyＸⅣ）将登陆PS3和PC平台，这是预定2010年上市接班《最终幻想XI》的网络游戏。

索尼仍然没有放弃Playstation Network和PS Home的继续发展，可以看到PS Home比去年的演示又有了不小进步，流畅度和应用范围似乎又提高不少，而已拥有2700万用户的PS Net也在不断壮大中，相比起微软的Xbox Live，PS Net有着免费及联动PSP的优势，为了继续推广PS Net，索尼宣布多款经典的游戏大作将能在PS Net上下载，全球大卖超过900万份的RPG巨作《最终幻想7》为经典游戏下载开了一个头。

在Wii大获成功之后，体感已成为游戏界的热潮，索尼自然也不会放过体感游戏方面的研发。接下来，索尼演示了利用Eye oy和体感手柄进行精确定位的视觉体感解决方案。演示视频还比较粗糙，图形界面并不算华丽，也没有具体的演示主题和游戏，只能算一个技术Demo。从演示来看，索尼的体感解决方案提供相当高的感应精度，并且也能通过多只手柄进行立体空间感应。

发布会接近尾声，压轴的自然是索尼自家的最新第一方大作的消息。开发过《古堡迷踪》与《旺达与巨像》的索尼ICO小组带来了《最终的守护者》，相信本作也将坚持Team ICO独立创新并执着追求游戏艺术表现力的开发理念。《GT赛车5》则是毫无新意地继续着每年播放一段CG的习惯，仍然没有拿出让人信服的实机演示来。压轴戏目《战神3》则是众多PS3拥有者梦寐以求的游戏，奎托斯和宙斯的恩怨将在这一系列终章落下帷幕。更出色的画面，更血腥的暴力场景，更惊心动魄的战斗，《战神3》为仍在观望的PS3潜在用户注入了购买主机的强心剂。



PSP Go的造型在E3开展前就已经泄露，其中屏幕尺寸缩小的设计引起了一些玩家的不满



下一次浪潮



从PSP推出时就传说要推出的《GT赛车携带版》，现已成真，但喜欢玩这个游戏的人，真的那么多么？

看过三大企业的发布会后，笔者感受最深的一点就是——体感游戏也许是业界的商业趋势，但微软的新生计划（Project Natal）绝对不止体感游戏这么简单。

本次群星璀璨、爆料不断的微软发布会继承了一贯视觉演示流的风格，名人助阵拍肩跨平台重磅游戏影像不断，这些对于财大气粗的微软来说不过是吸引眼球的例行走过场。真正反映微软在次世代主机大战中的野心所在的，却是一明一暗两个发表。新生计划自然是吸引了无数眼球，而Xbox Live下一步的改进计划却也是微软工作的重中之重。先说容易被国内玩家忽视的Xbox Live，1080P高清电影点播，整合Last.FM、Facebook和Twitter昭示了微软通过Xbox占领客厅的野心。高清机顶盒原本就是Xbox 360在微软版图中既定计划的一环，而在整合了Last.FM后，Xbox 360一跃成为三台次世代主机中影音播放能力最强的娱乐终端。SNS网络是时下最火的互联网应

用，而Facebook登陆Xbox 360对于微软而言是重要的战略部署，原本便实力卓群的Xbox Live已然是全球最大最好的游戏对战交流平台，在整合了Facebook之后，Xbox Live的游戏好友也能轻松完成向现实网络社交的转化，而作为最时尚的网络社交和消息交流平台的Twitter登陆Xbox Live必将进一步推动Xbox Live走向完善。这已经脱离了单纯的游戏范畴，时下越来越多的轻度网络用户正在寻找能在客厅而不是书房中更新Facebook和Twitter的解决方案，微软恰到好处地将触手伸向市场的这个角落。同是强调玩家之间的交流与互动，同是强调网络社交与现实交叉，微软将时下最火的网络应用整合进Xbox Live的手段比索尼另起炉灶平地搭楼的PS Home要高明上许多。

而新生计划则是微软的电子产品向未来迈进的第一次尝试。Natal原本是一座巴西小城的名字，在拉丁语中带有“新生”之意。新生，这个词用在这项野心勃勃的计划身上再合适不过了。搭载了两套摄像头，RGB摄像头用于面部表情识别，主动红外镜头用于识别动作和立体景深，同时具有高精度的矩阵麦克风用以语音识别，新生计划实质上是下一代能通过语音和动作（包括表情）进行条件判断的人机交互界面的雏形。根据多家知名游戏媒体在发布会后微软的关门演示厅中对新生计划的评测，新生系统能识别从微小的手指动作到面部的细微表情。人工智能小男孩米诺是新生计划最好的代言人，Eurogamer一位编辑走到米诺面前，还没来得及打招呼，却是米诺率先开口：“你看起来很疲倦，昨晚没睡好吗？”着实令人惊异。新生计划的游戏开发套件已分发到各家第三方厂商手中，EA这样的大厂更是两个月前便已得到开发套件，相信不久便能看到更多的相关游戏报道。

2006年，任天堂使用Wii引起体感游戏的热潮，开拓了广阔的非玩家群体和轻度玩家群体。从市场运营和产品定位的角度来说，Wii的商业成功毋庸置疑，但深究起来，Wii并没有给游戏界带来真正的进化。Wii Mote只不过是街机界普及多年的光枪定位外设整合进家用机的一个廉价解决方案，Wii的本身机能相比起上世纪的GameCube没有任何进步，机能瓶颈导致Wii平台游戏的声光表现严重与时代脱节，与其说Wii引领的是电子游戏的革命，不如说Wii是一场电子游戏向非玩家群体妥协的市场浪潮。任天堂在随后的几年里越走越偏，在无尽的外设道路上迷失了自我，平衡板见证了任天堂偏离传统游戏定位转向电视健身器材，而今年公布的脉搏血压计更是让人啼笑皆非。

所以微软的新生计划从立意到理念到实现技术都和Wii没太大关系。微软提出的是控制器，也就是人机交流界面的革命：增加新的交互方式，语言、动作甚至一个表情，来对电子产品和软件进行控制。体感游戏只是新生计划不可计数的众多应用范畴中最简单的一项，实际上微软的宣传视频中已经出现了在空中挥手选菜单，用语音命令进行操作的用户界面，而米诺则是无数未来幻想中基于动作/表情和语音条件触发的人形人机交互界面的初步具像化。毫无疑问新生计划将为游戏制作理念带来革命：不同于任天堂从按手柄到挥舞手柄这样换汤不换药的理念变化，而是彻底的革命。试想一下在《质量效应》《上古卷轴》这样的RPG游戏中，玩家一切传统的操作方式都不变，但真正用语言和NPC进行交流，游戏中的NPC能听懂玩家的关键词，能“察言观色”对玩家的表情做出反应，或者玩家在空中划出一道符咒，口中念出咒语，一道闪电从指尖放射而出，或在《彩虹六号》这样的游戏中，玩家使用战术手势给队友发出指示，伸出右手食指转三圈，原地待命，这些都是可以想象的代入感革命。然后，新生计划绝不仅仅是体感游戏这么简单，试想下一位如米诺一样聪明的电子向导能和用户进行最直观的交流。终归到底，重生计划并不是简单的电子玩具的商业理念衍生产物，而是一场野心勃勃的人机交流革命。



被宣传了两年之久的心理恐怖游戏《阿兰维克》至今仍只停留在开发阶段，但从E3最新公布的天气效果图来看，是一部相当值得期待的作品

主机当道，PC游戏式微？

纵观本次E3 2009展会，三大主机和几大厂商的游戏发布会吸引了几乎所有眼球，而知名厂商展台上摆放的也大都是几台不同的游戏主机，传统PC游戏在E3上似乎难觅踪迹。次世代主机大战正进行到关键时刻，微软、索尼、任天堂也都进入新阶段的冲刺，在此大环境下，PC游戏已沦为三家竞争的缓冲地带，逐渐成了跨平台游戏和过时游戏移植的专用平台。PC的易用性和兼容性始终是PC游戏与即插即玩的主机游戏之间竞争的最大劣势。最大的PC独占厂商暴雪娱乐未在本次E3上露面，也使得PC平台的独占新闻显得单薄。即使是画面卓越无比的《孤岛危机》也高处不胜寒，Crytek在本届E3上的重点演示项目也转到兼容主机平台的CryEngine 3.0上。

游戏主机平台从来没有放松过对PC平台的侵蚀，FPS、RTS和MMO网游被认为是PC平台传统的优势游戏类型，然而自从《光晕》在Xbox主机上广获成功后，主机上的射击游戏越来越多越来越好，已大有超过PC平台的趋势，原本被认为不适合玩FPS游戏的游戏机手柄也在多次进化后完美兼容了射击类游戏，部分动作射击游戏（《战争机器》《失落星球》）使用手柄的游戏体验远远高于端坐在电脑桌前使用传统的鼠标键盘。本届E3公布的《最终幻想14》势必将掀起主机平台MMO网游的新潮流，而以电子艺界和微软领头的几家RTS大厂一直没有放弃过将RTS游戏带到主机平台的念头，从《指环王——巫王崛起》到《命令与征服3》再到《光环战争》，主机平台的RTS游戏也许迟早会上演FPS游戏曾经上演过的进化历程。

实际上，PC和主机之间的故事仍然可以归结为客厅娱乐和书房娱乐之间的较量。在各家的游戏主机都开始强调客厅同乐和综合娱乐终端的时候，PC游戏仍然只能在书房中孤芳自赏。PC玩家们也许需要接受这样一个事实：性能的提升并不一定能为PC游戏带来更广阔的受众和更优秀的游戏。当然，也许再过上几年，PC的性能能超越主流游戏主机一个世代之后，如此格局说不定会得到改写。P

▶深度关注

网游10年 浮华背后的纷乱

网络游戏产业的发展速度是惊人的，这已经不需要用一个个漂亮的数据来说明了。整个产业的繁荣程度，在金融海啸的背景下更为明显，“逆势而上”几乎成了行业的代名词。

只有真正参与和关心网络游戏行业的人，才能真正体会到掩盖在繁荣背后的纷乱和浮躁：每年数百款游戏的生生死死、起起伏伏；业界产品的同质化严重；过度依赖代理国外产品，自主研发能力薄弱；从业人员素质参差不齐；玩家的虚拟资产所有权与保护问题；针对游戏账号的盗取活动和外挂，以及因网络游戏成瘾问题所带来的游戏社会形象甚至被妖魔化问题，都是网络游戏行业繁荣发展背后潜伏的一道道暗流……

■北京 暗影游侠

从妖魔化的网络游戏谈起

社会上讨伐网络游戏的人很多，但为其辩护的人也不在少数，辩论的文章亦可用汗牛充栋来形容。但网络游戏有什么罪呢？将游戏本身作为原罪者如同犯了历史学中诸如将商朝灭亡的原因归咎于妲己一人而忽略了商纣王本身荒淫无道的作为的错误。游戏是以娱乐姿态出现的，它本身会有什么错呢？巨大的吸引力致使许多人沉迷于虚拟世界不可自拔，甚至衍生出了许多社会问题。如同独裁的专制主义在明君手中可为民众带来美好的生活，民主制度在玩弄政治的政客手中亦可带来灾难，制度本身并无优劣之分，归根结底都是人的问题。



田中芳树的《银河英雄传说》就深刻反映出了一个道理：人的问题才是大问题

“21世纪最缺什么？人才！”

这句出自电影《天下无贼》中的经典台词引出了关于人的问题的另一个层面——游戏人才的选拔与培养。在经济危机的背景下，游戏行业成为了一个用人热点。对于刚毕业的大学生尤其是喜好网络游戏的新鲜人来说，有着无法抗拒的吸引力。

上帝让网络游戏产业化，人才成为了游戏企业的“良品装备”。之后上帝开始让更多的企业涉足网络游戏行业，人才就成了“上品装备”。上帝开始让一些和网络毫不沾边的个人和企业在游戏里“捞一桶金”时，人才就是企业的“精品装备”，最后，上帝让金融海啸来了，人才更是成为了“传奇装备”……在国家寄希望发展动漫与游戏等新兴产业带动国民经济整体快速发展的心态下，人才成为了决定成败的关键。尤其是有思想、有创意、善于管理组织的骨干型人才，更被视为“强化了N遍的传奇装备”，是企业梦寐以求的“绝世神兵”。


电影《天下无贼》里黎叔的戏谑之言，对于业界来说却是金玉良言

“千军易得，一将难求”，目前从业人员主要来自以下几个方面：游戏学院所培养的“标准化人才”；以兴趣为根基，具有一定游戏经验的兴趣型人才；还有就是属于“半路出家”的职业经理人了。以上人员均各有所长，但有个问题无法回避，企业究竟需要什么样的人呢？

游戏企业的人员构成主要有研发和运营两部分，研发包括美工、程序和策划，运营拥有推广、维护和客服人员。各个职位对人员素质要求均有不同，其中对游戏策划的综合素质要求最高。

一个优秀的游戏策划人员需要具备什么样的素质？首先，要拥有广博而合理的知识结构，并且对某些方面要更为精通。其次，是要具备独创性思维和学习能力，用来拓展自己的知识层次并且可以从独特的角度挖掘深层次的价值，将其分析、提炼，不断完善——这些还只是成为游戏策划的基本素质，拥有良好的心理素质和注重团队协作的人才能在现今时代具有更广阔的发展空间。

对于想要进入游戏行业的新人来说，游戏企业是一个可以天天和游戏打交道的地方，怎么看都是一件很爽的事情。如果你这样想，那么就表明你犯了一个错误：眼高手低。游戏行业和别的商业活动本质上是一致的，要面临压力，面对重复枯燥的工作内容，不断被否定，不断学习和激烈的竞争……这些并不会因为游戏行业的娱乐性质而消退，恰恰相反，它会随着竞争者的增多而日益激烈，如果同样能够忍受这些压力并变为不断前进和学习的动力，游戏就会给你成就自己价值的巨大空间！

如今游戏学院培养的人员大多倾向于注重逻辑和美感的美工人员、程

序员，但却很难通过这种培养模式产生几个优秀的策划人员。难道仅靠兴趣吗？兴趣固然是最好的老师，但却不能教会一个人如何快速在行业里开展自己的工作。

游戏是个讲究创意的产业，只要将行业所遵循的工作流程和准则明确规定，在想法上不因循守旧，现在的游戏企业完全可以按照“师傅带徒弟”的模式来培养策划人员，当然在执行时，必要的法律手段也是不可或缺的。

除了广告，还怎么推广？

易观国际的数据显示，2009年第一季度，中国网游市场规模收入为55.14亿元，环比增长8.3%；市场活跃付费用户（APA）规模为5510万，环比增长9%！对于企业来说，不仅游戏质量要好，推广也要得力。这几乎影响着企业的生存与发展，许多拥有游戏业务的企业，其传统业务比重受到经济危机影响均有下降，游戏业务成为了支撑企业生存的一个支柱。搜狐公司的广告业务比重不断降低，而《天龙八部》所带来的收入已经占到了搜狐公司业绩的54%。

目前网游行业弥漫着浮躁的氛围，不论是游戏创意，还是运营形式，大多缺乏创新。大多运营商还处于“广告魔弹论”的思维中——“游戏差点没什么，广告一砸就好了”——但如今的游戏市场游数百款良莠不齐的游戏同时运营，广告铺天盖地的轰炸已经丧失了其最初的效果。



不知为什么？不少网游很是偏爱这类广告


游戏本身就具有媒体的属性，何不利用？

“我知道我的广告费有一半都浪费了，但我不知道到底是哪一半。”在混乱的运营状况下，部分运营商对广告投放进行了创新，进行精细化的投放以强化推广效果，同时进行大量的线上线下活动，什么双倍经验、小说故事征集、网络选美等，但都收效甚微。运营出现问题如果不是方式的问题，那么就应该是思路和制度层面的问题。

对于企业来说，最昂贵的费用莫过于使用媒介所支付的金钱了，要降低使用媒介的费用，除了通过各种正负面的事件炒作外，还没有什么更有效的手段，但这又会影响正常运营，除非企业变身为媒体，参照其他媒介公司的运营模式来运营。网络游戏也有成为大众媒介的潜质，这种潜质正在逐步显现出来。

游戏行业在发展和转型，游戏公司也应作出相应的反应。除了业务上的代理、研发之外，运营和推广模式也可进行相应的创新，或许是一条可以尝试的新路。

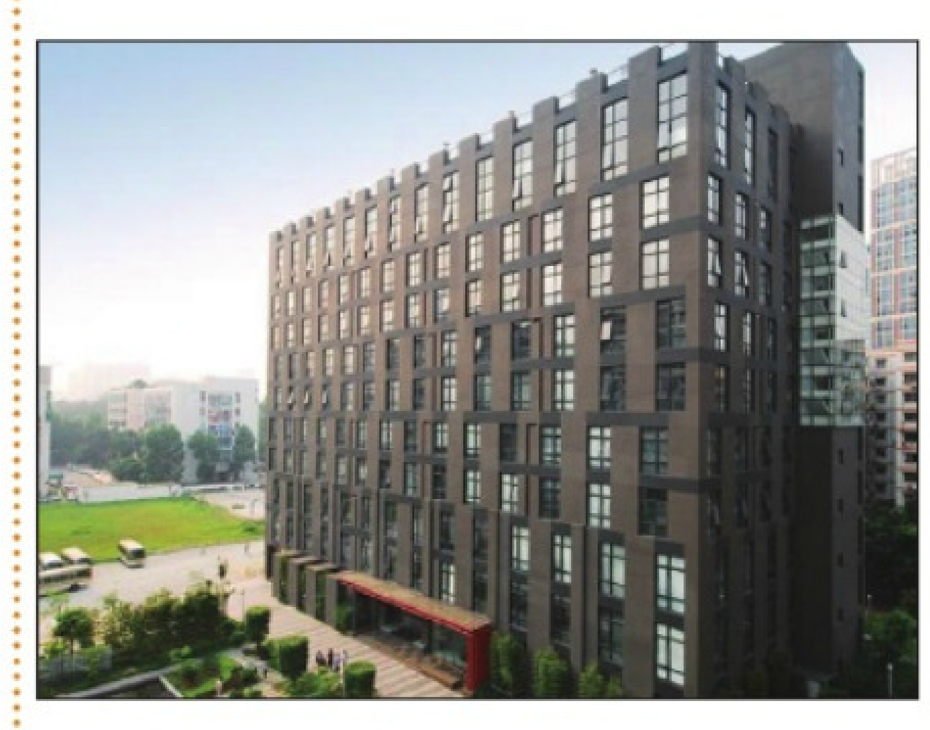
不得不面对的代理权问题

2009年4月，中国游戏行业最为瞩目的事件莫过于全球最大的大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》在中国的代理权问题。暴雪公司在原代理协议于今年6月份到期后，不再与之前的运营商第九城市公司进行续约，《魔兽世界》被网易公司“横刀夺爱”。

对于九城来讲，虽然失去《魔兽世界》丧失了旗下绝大部分的收入，但前4年通过《魔兽世界》所积累的资金以及代理的EA大作——《FIFA Online》使其有了转圜的空间。网易虽然不再扛起民族网游企业的大旗，但在拥有了《魔兽世界》后，加上《大话西游》《梦幻西游》等经典网游，使其产品线更加完善。而在此次事件中，受害最深的就是广大的玩家了。转档、练号、咨询……哪一件都是让玩家费心费时又费力的事情，但有什么办法？



网易与九城的博弈，仅是中国网游界缺乏核心竞争力的一个缩影。如果不是因为魔兽，是不会引人瞩目的


张江微电子港7号楼，网易所在的办公大楼，距离同一园区3号楼的九城客服中心仅数步之遥

给网游上“社保”

目前中国正在建设和谐社会，网络也不应例外。中国目前规划在3年内普及新型合作医疗和城镇居民医疗保险制度，为中国居民建立保障线，账号为什么不能？

将网游账号与身份证进行绑定，将游戏数据统一储存在公共数据平台中，进行集中统计和管理，网游公司只能在游戏进行封测或者内侧的阶段才可以使用自己的账号进行游戏测试。这样不仅能对游戏玩家进行有效的监测和管理，配合防沉迷系统发挥更大的效用，降低未成年人的网络成瘾概率。更为重要的是，从制度上应该明确玩家对游戏账号的所有权和使用权，从而避免以后类似代理权转移而产生的玩家被运营商“绑架”事件。

玩家对游戏账号中的虚拟角色投入了极大的时间和精力，但由于账号的使用权与所有权是分离的，使玩家的许多权益不能得到保障，参考此次九城与网易之间的事情所带来的影响就可想而知了。

如果能够通过立法对相关账号管理行为进行规范，并以立法形式确立玩家对账号的所有权和使用权，就可减少以后相关诉讼的审判难度。网游行业还有很长的路要走，面临的问题也很多很复杂，如果玩家集思广益，游戏企业多些责任感和长远眼光，中国的网游行业一定会有美好的明天！

▶记者探营

电波乐园 艺声网络电台采访实录

在物质生活尚不发达的上世纪70和80年代，广播电台对于中国普通大众的存在意义便如同如今的电视台和互联网。当社会大众随着物质财富的积累，精神生活消费也逐渐升级的时候，广播电台并没有随着大众消费习惯的改变而消失。虽然技术进步给公众带来了更多的娱乐消费方式，但对于广播电台来说，新技术也同样带来了更多机遇和模式。网络广播电台的应运而生，也曾经是早年互联网初兴时颇为引人注目的事情。但随着泡沫的破灭，网络广播电台的热闹很快也归于平寂，虽然披上了互联网的高科技外衣，但网络广播电台本质上还是依靠声音这个人类最基本的沟通手段来传达自身的魅力。如何寻找更加新颖有趣的形式和内容来提升网络广播电台的应用，这么多年来，一直是从事这个行业的人们孜孜以求的事情。

■本刊记者 冰河



艺声网络电台部分主持人MM，一向隐藏在电波里的温柔终于有露出真容的一天

网络游戏自兴起以来就再也没有脱离开中国互联网行业的焦点视野范围，一波又一波人来人往，无数人向着这个“睡觉都在挣钱”的领域挺进。而网络广播电台这个早已存在于互联网传播形式，如何从网络游戏的淘金大潮中分的一杯羹，却至今没有值得一提的案例。

所以，当记者接到艺声网络（Radio Arts）的采访邀请时，很有些犹豫，不过最后的结果让记者觉得，这份犹豫，其实并不必要……

面对记者从一开始毫不客气的质疑，艺声网络方面在电话中从容不迫地向记者进行了介绍，原来网络广播电台这个看上去很常见，也没有太多技术含量的东西，实际上却有着不少的相当专业的“天机”。

艺声网络前身是专业的音乐网络电台“Feifa（飞法）Radio”，目前不仅为厂商提供服务，同时也是中国互联网唯一一家内嵌式电台频道，即艺声网络的电台可以在玩家玩游戏的同时在游戏中直接听取，当然也可以通过网络在Web页面上听取。如今艺声网络已经和上海盛大、完美时空、光宇华夏等众多厂商的游戏合作开办了电台节目，包括《传奇世界》电台、《完美世界》电台、《诛仙》电台、《武林外传》电台、《魔力游》综合台、《赤壁》电台、《梦幻国度》电台、《龙神传说》电台、《问道》电台、《热血传奇》电台、《天宇传奇》电台、《新破天一剑》电台、《西游Q记》电台、《口袋西游》电台、完美音乐专业台等，覆盖了包括中国网络游戏行业市场80%份额的游戏。同时经过拓展，现在和万象网吧合作制作了万象网吧电台，可以为网吧用户提供服务，还有和新浪合作的新浪电台。目前3G网络已经开通，而艺声网络很早就开办了手机收听的移动天使台，此后还会在更多渠道方面进行拓展，并且也会和传统电台有更紧密的合作。

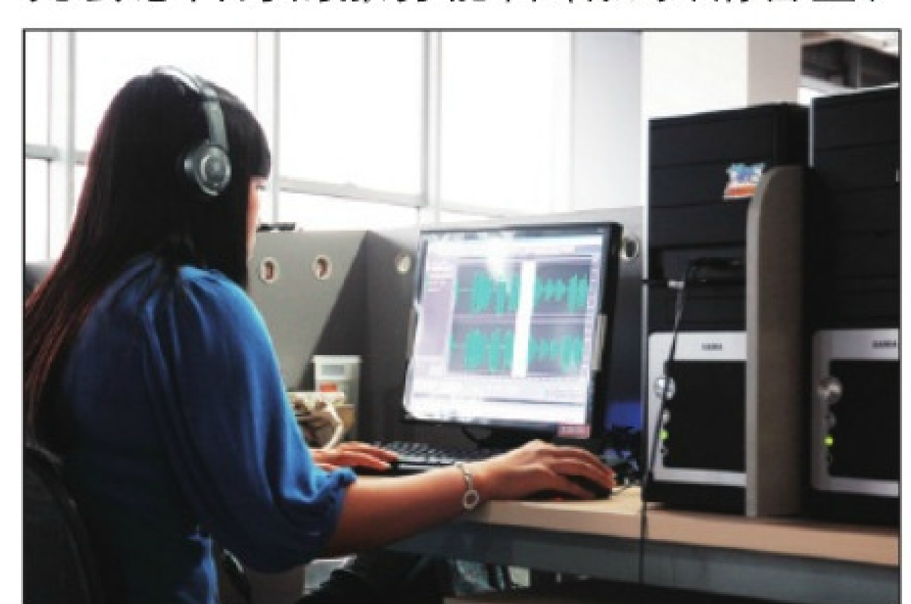

工作间隙，主持人回身查阅相关的游戏资料

相对于普通网络电台对网络游戏一知半解的现状，艺声网络的核心团队对网络游戏都有比较深的了解，包括CEO、技术总监、主持人等骨干都有游戏企业的任职经历，具备充分的游戏运营经验和团队管理经验。此外，每一个游戏电台的节目组在开新台时，都针对公司服务的游戏进行深入研究和体验，在工作人员招募的时候也会要求不仅有专业电台知识的同时需要有游戏经验，节目制作中还会不断邀请游戏资深玩家加入，这样能让自身更了解游戏的内容，针对不同群体玩家设计不同娱乐内容，如行会战，公会战直播，电子竞技比赛直播等，为玩家提供精品节目。


原GTV知名游戏节目主持人DIDO如今也在这里为玩家主持节目

不过网络游戏有很多类型，

网络电台这种形式能适应所有的网络游戏类型么？面对这个问题，艺声网络向记者承认，网络电台的确不能覆盖所有网络游戏类型，在和不同企业的合作中已经发现这个问题，不能很好地为一些休闲竞技类游戏提供服务。不过艺声网络不单是和网络游戏行业进行合作，更是针对不同平台进行类别合作，例如和新浪合办新浪游戏电台；和网吧合办万象网吧台，还有即将开播的与某国际大型餐饮连锁企业合作开办的电台。根据客户类别的不同来订制服务，可以有效规避因为游戏类型带来的服务效果差异。此外近期还准备开办电竞电台。因为玩家在玩游戏时候，除了需要高度合作的内容外，注意力并不完全集中于游戏内容本身。因此游戏玩家之间的活动和互动将是玩家在游戏中消费内容的很好弥补。总之在异业的合作中，电台的服务会针对厂商的不同来做调整，例如数码厂商，制作节目时会首先去想自身的服务能否增加其销售量；网吧业主则注重游戏外的弥补消费，游戏厂商则注重互动和气氛的营造。针对玩家不同需求定制节目内容，才可能达到共赢，进而与厂商形成长期良久的合作。最后，在电台服务中也正在计划开拓电台购物的模式。目前已经和技嘉、戴尔这类厂商做了尝试性的合作，均得到对方好评。根据目前获得的第三方检测数据显示，在游戏中收听艺声网络电台内容的用户会延长在线游戏时间两小时左右，同时增加游戏内外的消费如游戏道具、音乐下载、唱片和饮料等商品的实体销售。



制作节目播出时需要用的音频资料，这是个颇有技术含量的活



工作中的直播间，要保持安静的现场，连闪光灯都不许开

相对于目前盛行的“免费游戏”实际收费的局面，网络电台可算得上是真正的免费服务，因为网络电台的盈利主要还是来自于合作伙伴的合作分成以及电台广告的收费。不过从技术和费用角度来说，开办网络电台的门槛似乎并不算高，一旦大的游戏企业如盛大、巨人等觉得有效，完全可以自己也成立一个部门来提供增值服务。如果出现这个局面，专业游戏网络电台的存在就变得可有可无了。对此艺声网络的回答是“第一，术业有专攻。每个行业都有自身的专业程度，艺声网络的前身是专业电台，而且整个电台业务分工和服务环节都经历了多年的实际运营考验，基础非常扎实。因此不担心大的游戏企业涉入。第二，游戏厂商自己成立网络电台业务部门来做增值服务，毕竟没有第三方的独立服务来做有公信力，因为广播电台还是属于媒体的范畴。这就好像盛大如果自己做一个游戏刊物，注定不会在行业中达到《大众软件》的地位。《问道》游戏此前自己也做了电台节目，但是经过合作尝试之后，最终合办的电台顺利延续播出”。

采访间隙记者查阅资料时发现，除了电台服务外，艺声网络还提供游戏声优服务和声效制作服务，那么这是否意味着也有意图参与到游戏制作中去呢？很遗憾，尽管艺声网络拥有着众多的拥有声线优美独特的声优和主持人，但目前暂时没有这方面的合作案例，只是和起点中文网做了有声小说录制的小型合作。不过2009年的计划中，他们将在此方面加强拓展，力争能在游戏的配音服务中显一下身手。

事实上，作为媒体传播的一种形式，网络电台可提供的服务内容非常广泛。除了游戏内的娱乐服务提供之外，它更是一个独立的媒体平台，具有独特深入的影响。但媒体也有很多方向，有的专注于娱乐，有的专注于信息咨询，有的则注重新闻评论。艺声网络未来的发展方向主要定位于那个方向，无论对于游戏企业还是游戏玩家来说，都是一个很重要的选择。面对这个决定未来走向的问题，艺声网络方面给出了一个非常审慎的回答，“首先网络电台是一个跨平台的媒体形式，而与游戏的紧密结合使得内容一定优先专注于娱乐方向，报道游戏内外的动态，展现游戏玩家的悲欢离合，记录游戏行业的风云变化，这是服务的核心。此外在网络游戏之外，大众娱乐消费的内容也是不可缺少的。游戏拓展出了许多更新颖的文化和消费，如Cosplay、电子竞技、游戏原声音乐、游戏同人原创小说等等，都是重要的内容。不过从长远来看，针对娱乐、信息咨询、新闻评论等内容服务注定会在差异化的路上越走越分明，除了商业娱乐消费的内容外，公众信息服务和公益服务的内容也会越来越丰富。毕竟，媒体不能仅仅顾及商业利益，社会责任还是必须承担的。”



走出直播间，网络电台的工作间和普通的公司没什么区别，而主持人也恢复了普通女生的本色

一个针对游戏的网络电台能有如此多的服务内容和走向，这是记者采访之前未曾想到的。如今中国网络游戏行业“同质化、模式化”的内容倾向已经成为业界公认的症结所在。而时刻与游戏紧密结合，并能有效传达到每个玩家的网络电台，也许是这个症结的有效解决办法。

只是，艺声网络能否担负起这个重大的责任呢？看他们的行动吧。P



镜头前MM们都寂静的样子，但根据日常经验，3个女生凑到一起可以开个集市，而工作间经常有30个女生……

▶在线事件

《诛仙》·挚爱真情
记《诛仙》情侣大赛"承诺之恋"

在感动3000万玩家的情痴网游《诛仙》中，众多仙迷们在游戏里都拥着一份难得的真情与感动，《诛仙》情侣大赛——"承诺之恋"，就是讲述他们的梦想、憧憬、爱情，他们的故事。

从游戏中的相识相知，到现实中的相爱，都让这些回忆和传说成为我们人生当中不可不谈的一个话题，也让现实社会中对梦幻般的恋爱到真实的幸福感有着另外一种解析，笔者有幸了解到这些信息，究竟游戏中的爱情得到的是羡慕的眼神还是别样的眼光？下面就跟笔者一起走进那些刻骨铭心的故事吧！

■北京 洛必达

整个世界因你而精彩
——记网通一区努冲天和0ovivio0





网通一区努冲天和0ovivio0

帮会的仇恨总会殃及无辜，经历无数次杀戮，每次醒来，我的人物都会在地上躺着。我意外地发现这段时间以来周围变得异常平静，心里感到十分好奇。带着这份好奇心，冒着第二天黑眼圈的危险，今天决定不睡觉，探个究竟，解开我心中的疑团。才去倒杯水的时间，回到电脑前突然发现身旁多了一个人，原来是他一直在我身边保护着我。在红名过来的时候，他总是冲上前去挡着我，于是我记住了他的名字——石头。

当我和他聊天的时候才发现，他不爱说话，可是说的每一句话都会给人以心灵的感动，也许感情就是从那时培养出来的。在之后的聊天中，我总喜欢逗他开心，和他说笑，他也因此变得话多了许多，不再像以前一样总是沉默着，我们变得形影不离，并且开始期待能够在游戏生涯中陪伴着对方一路走下去。

升级的路短暂而又漫长，石头很快满级，可怜又可爱的他决定等着我，开始漫长的扶贫救困工作，于是就带我去群殴昆仑家族。他引我打，也记不清楚跑了多少圈，他居然不动了，也不掉线，只是呆呆地站在那里。后来我才知道，原来他是累得睡着了。又一次，我被他感动得热泪盈眶。

就这样我们很快飞升，又开始了新一轮的冲级——而危险始终与我无缘，因为一个身着红衣的男子总挡在我的前面，如一团火，似一个神。

他会在语音里唱温柔的情歌，他会喝了酒絮絮叨叨地说很多话，他会现实中来看望有些小脾气的我。他就像磐石一般稳固，永不动摇。我在《诛仙》这个梦幻般的世界里变成一个幸福的小傻瓜，因为有了他，我的世界变得不再孤单，因为有了他，我才知道如何走下去，跟随他的脚步，一直一直走下去。

于是，我们就是这样在《诛仙》中快乐而又幸福着，有我们的地方就会有欢乐，就会有爱。

《诛仙》同游，鸳盟不朽
——记电信二区赤硝狂想天帝和狂想雯雯

电信二区赤硝狂想天帝和狂想雯雯



"帮猪！"一个叫雯雯的小女生在公会的聊天群里不停地大叫。身为帮主的我，忍住，再忍住，告诉自己，好男不和女斗，不能和这个小丫头一般见识。心想，这个雯雯八成是新来的，想想在狂想公会里，有谁会这么叫堂堂一帮之主的？

"帮猪，帮猪你在不在？"

小女生锲而不舍，继续呼唤着。

“你别乱叫好不好？”我皱皱眉，最终还是回了。

“帮猪，帮我破凶咒啦！”

“你不这么叫，我就帮你。”我开出条件，希望自己的一世英名别毁在这个小女生手里。

“嗯，谢谢帮猪！”

“……”好吧，算我什么都没说。

就这样一段简单的对话，就让命中注定的两个人认识了。日子过得平平淡淡，我们慢慢走近，慢慢相识，慢慢地相恋，游戏中结婚，如同众多的网络情侣一般，我和她如此遥远却又深深相爱着。

在一次帮会正在聊天，我在帮会聊天频道中说到，我要做一个很重大的决定，决定着我的人生和命运，相信我已经找到了我的另一半，我的爱人。雯雯开玩笑地说到：“你又看上了哪个漂亮姑娘啊，还是要结婚呢？”于是，我悄悄地，也有点害怕地给雯雯发了消息。

“雯雯，我去看你好吗？”已经半夜12点了，我终于还是未扼住思念小心翼翼地问雯雯。

“好啊，你来吧，你当我不知道今天是愚人节啊，猪～”可是在雯雯打出最后一句时，我已经下线了。之后，我才看到那一句。想来还真有点搞笑，当时我也不知道那天竟然是愚人节！可是我控制不住心中对她的思念之情。于是，我义无反顾地乘飞机从江苏到山东去见她。在机场相遇的那一刻，我就知道，这一生，我们再也分不开了。

现在也不能忘记雯雯最搞笑的那种说法，如果你是天帝，那我就是天后，因为我是你的爱人！

现在，我和雯雯从游戏走到了现实，不但生活幸福美满，还有了一个1岁半的可爱宝贝，我们一家人很幸福，也在《诛仙》里传递着我们的快乐。

长长的故事，久久的爱情

——记电信二区旭日残剑和幸福挚爱





电信二区旭日残剑和幸福挚爱

记得我们认识的那天，我叫他抱着我做天行者任务，要抱呢，我已经吃亏了，谁知道他还要我喊他哥哥才肯帮忙，真是小气……还没想好，他又反悔了，叫我喊老公才肯帮忙，说来也真是奇怪，我就那么呆呆地，甜甜地喊了声“老公”，那可是我第一次在游戏里叫这个称呼，后来帮里的人还一直说我傻。

或许是这一声老公，拉近了我们的关系，拉近了我和他之间的距离。从此，我们形影相随，从流坡到昆仑，一起玩情缘对对碰，一起破凶咒，一起做家族任务，一起去炎狱战场、武围战场、界河战场、天弈战场，一起参加国家宝藏、天界榜文、云游天将的试炼。很多人都很羡慕我，一句冒牌“老公”换来了真命天子。

他总是喜欢习惯性地跟着我，我也很开心能够和他待在一起，我们去看风景，我们一起做有趣的任务。不知不觉中，他已经到了五重，我和他还有一定的距离，于是我心里暗暗想，我要快点升级，努力升级，我们到了修罗就再也不会分开了。我终于也到了五重，可是让我伤心的事情发生了……

记得那天，我没有看到他，就一个人在河阳发呆，看着来来往往的行人，我很想他，想让他在身边陪伴我，一起去看日落。焦虑的等待中，我发现消息窗口在跳动，我知道是他来了，他说由于工作的关系，不能常来了。一时间，我觉得好委屈，不知什么时候，脸颊上有点凉凉的感觉，眼泪就这样流了下来。我站在河阳城中，一动不动，也没有回答他。亲爱的，你知道我为了能够和你一起玩一个地图，很辛苦很辛苦地升级么？我们一起玩修罗，就可以永远在一起了……可你却要丢下我。

这时，他打来了电话，不知道他在哪边说些什么，只记得一句话：“你等我好吗？我这一段时间工作有点忙，不过很快就会回来看你，你一定要等我……”那句承诺，轻易地抚平了我所有的伤痛，带走了我心中所有的委屈。我只能说，那你好好工作吧，我会等你，放心吧，宝儿会保护自己的。

之后，我开始双开任务，有我，有你。

他一直都会在我身边，是的，永远都会在我的身边。

我和他的故事说不完道不清，很多事情已经刻在我们心里，点点滴滴，有笑也有泪。只要《诛仙》在，我们就会在一起。

亲爱的，我等你回来。

《诛仙》里还有很多情侣，例如死生契阔与子成说，最终走到现实生活中的电信四区火龙的凤凰啼血和陌上花，还有历经坎坷的电信的子夜无风和子夜蝴蝶，网通二区的泪洒天堂和轩若……





电信四区火龙的凤凰啼血和陌上花

虽然《诛仙》情侣大赛“承诺之恋”胜负未定，但《诛仙》中的每个人都有自己的故事，无论幸福还是凄美，都是《诛仙》中最动人的乐章。



更加纯粹的足球享受
《职业进化足球2010》新情报

类型： 体育
制作： KONAMI
发行： KONAMI
上市时间： 2009年9月
推荐度： ★★★★



■游侠 砒霜

Pro Evolution Soccer 2010



游戏官方宣传图



更加丰富的球员表情

按照惯例，每年的年中都是公布年底即将发布的新一代游戏的时间，今年也不例外，KONAMI如期公布了其最新作《职业进化足球2010》的最新的消息。《职业进化足球》，这个名叫《胜利十一人》或者是《实况足球》的游戏可以说是目前世界上最为风行的足球竞技游戏之一，那么《职业进化足球2010》又有哪些引人之处呢？

全面提升游戏AI

任何一款体育竞技类的游戏，其电脑的AI水平都是游戏一个非常重要的因素。由于前两代作品在AI水平提升上不尽如人意引起玩家的不满，再加上来自美国艺电的FIFA系列的激烈竞争，KONAMI这次全面提升了游戏的AI水平。从目前掌握的资料来看，在《职业进化足球2010》中，除了一般球员外，包括主裁和边裁的AI也都有大幅改进，而且在比赛中中场和后防线的互动会更加密切，玩家进攻的难度也会更大。此外，本作更加注重在战略层面的进步，玩家不但需要对足球作出更加快速的反应，而且还要更加关注全场局势，毕竟足球是11个人的比赛，而不是孤胆英雄的游乐场。

游戏制作单位特意聘请了职业球员来为游戏AI提出建议。从目前发布的信息来看，在《职业进化足球2010》里，电脑控制的球队如果防守好，他们也会采用诸如链式防守等高级防守体系来抵御玩家的进攻，从而增加游戏的难度和乐趣。游戏中的守门员不再像以前那么“弱智”，根据当时对方球队的进攻情况和战术等也会迅速地调整自己的站位，像以前那样轻易地过掉门将，用BT角球直接进球的事情不会再在本作中发生了。

更加真实和细腻的比赛画面

《职业进化足球》系列游戏一直以来的核心竞争力就是其真实的比赛和对球员的操作。在本作中，KONAMI更进一步地加强了游戏在这方面的表现。首先增强的是图像细节，随着技术的进步，玩家的电脑配置也在逐步提升性能，在这样的一个前提下，《职业进化足球2010》对游戏的图形引擎做了比较大的更新，游戏里著名球员的肖像和动画都会更加接近于现实生活，包括在不同环境下球员的表情，比如刚刚上场比赛和进行了长时间比赛以后球员的表情是不一样的，后者会明显疲惫很多。比赛场地的细节也进行了大规模的改善，包括草坪和其他场内要素都得以更加真实的体现，特别是晚间的比赛，在灯光效果下的草坪和白天是不一样的。

得益于游戏图像的全面提升，游戏中球员的动作也更加逼真，动作与动作之间的衔接也更加流畅自然。从官方公布的游戏视频来看，在本作中，带球和射门会更好地纳入带球动画；更多个人技巧将会被带到游戏中，而且在比赛中也会有新的技巧和假动作出现。此外，原有一些内容也被完全重新设计，例如当球从球员站立不动传出或是从球员跑动中传出时，球的速度有显著不同。



虽然经过改进，但是如果配置低的话，依然没有很好的效果

全新的球员素质衡量系统

《职业进化足球2010》采用了全新的球员素质衡量系统，虽然总体还是以各方面数值和特殊能力来区别每一个球员，但是这里面每一项数值和特殊能力对球员的影响将比前作中更明显。在以前的游戏里，如果一个前锋在防守属性方面特别强，哪怕这名球员没有后卫的位置属性，也依然能够在后卫位置上有上佳表

现，这一点在《职业进化足球2010》中几乎是不可能的了，因为球员独特的进攻和防守属性将成为其踢球方式的一部分，每位球员都会根据各自能力拥有独特的AI，并在团队配合中反应出来，假如某位球员传球精准，那么会有更多队友跑到对方禁区内等待接应，类似地，如果某球员贴身控球技术非常好，对方后卫会更注意其擅长突破方向，并加以防范。

根据这个新的球员素质衡量系统，玩家在安排战略和战术时也需要投入更多的心思，因为后防线、中场控制能力和前锋线的攻击力都不再是以球员的个人能力来决定的，更多时候需要考虑到全局，比如AC米兰现有的球员配置就适合快速的防守反击，曼联就适合全攻全守。

重新制作的大师联赛

《职业进化足球》的大师联赛一直都是游戏的核心之一，在《职业进化足球2010》里，KONAMI也对大师联赛的惯例方面进行了彻底的更新。这使玩家能够通过管理球队享受更长的职业生涯，并且在整个职业生涯里，在俱乐部的经营和管理方面，能够最大化地参与其中。虽然这个系统还不能和专业的《足球经理》游戏相提并论，但是作为一款体育竞技游戏里的经营系统，已经算是做得中规中矩的了。

更加优质的网络服务

KONAMI这次在制作《职业进化足球2010》时专门组建了一个负责制作网络部分的小组。该小组为游戏的网络对战模式进行了全面优化，尽量地考虑到现阶段的各种网络环境，以求玩家能在联机对战中享受到更多乐趣。游戏还会有Plus增强包下载服务，除了俱乐部和球员的各项状况和参数随时保持更新外，还可以通过这个增强包下载更多的游戏元素，使得游戏的生命周期更加长久。

虽然《职业进化足球》的前两代让玩家有些失望，不过从目前公布的信息来看，制作者在这些地方都进行了很大的改进，总体来说值得我们期待。


黄昏时候的球场



球迷间的表情都是不一样的


这是谁？小罗么？

战地 叛逆连队2



类型： 第一人称射击
制作： EA Digital Illusion CE AB
发行： 美国艺电
上市时间： 2010年4月
推荐度： ★★★★☆



Battlefield: Bad Company 2


游戏开始时的雪山场景

早在2006年底《战地——叛逆连队》上市的时候，美国艺电就宣布他们旗下的制作单位已经在同时制作5款“战地”系列游戏，并且宣称这5款游戏在各自的领域都会是跨时代的作品。当时这样的一个消息并没有引起人们多大的兴趣，但是随着时间的推进，美国艺电首次宣布了这5款游戏里最为重磅的一款：《战地——叛逆连队2》。目前已经公布的消息也证实美国艺电没有骗我们，因为《战地——叛逆连队2》相对前作来说，确实算得上是跨时代的作品。

承前启后的剧情

《叛逆连队2》发生在前作故事的3年以后，玩家扮演的依然是Preston Marlowe（普雷斯顿·马洛），与B连队（叛逆连队）一起开始了新的冒险。而且在本作中，所有的B连队士兵成员都已经归队，这意味着玩家可以任意使用


真实而震撼的战斗场面

也是完全支持的，在前作里房屋的砖瓦可以被炸毁，但框架是始终屹立不倒的，这点设计不是很真实，而在本作中，破坏将进行得更为彻底，能做到真正的“夷为平地”。

前所未有的“大”地图

由于故事的背景已经移到了格鲁吉亚的Usher山和美国阿拉斯加地区，为了配合这两个地图的气候和风土人情，在游戏中加入了玩家期盼已久的雪山场景，而且这个雪山场景还是制作单位实地考察后根据现实模式制作的。此外，还有茂密的森林和那种“白马秋风塞上”的边陲小镇等待玩家去探索和征服。

游戏的地图设计十分开阔，而且为了配合“游戏史上从未呈现过的载具大战”这个宣传口号，整个游戏的场景将会前所未有的庞大，并且后续还会通过网络升级的模式进一步得到扩充。


接近电影级别的画面效果

自己军队提供的各种支援而不至于像鬼子进村一样到处去掠夺。

整个游戏世界的总体局势是世界安全全面恶化，俄罗斯和美国的战争已经全面开始，俄军已打响进攻阿拉斯加的战役近两星期。游戏一开始，B连队就来到了格鲁吉亚的Usher山附近，准备执行上级下达的命令。按照美国艺电的说话，在本作中，黑色幽默的元素不再出现，整个游戏更注重烘托战争的残酷和在战争里战友之间那种纯真的情谊。

采用了基于DirectX 11的Frostbite图形引擎

图像质量的好坏直接影响着一款第一人称射击游戏的质量，所以美国世电在制作《叛逆连队2》时采用了最新的3D图像引擎——Frostbite。该引擎是一款同时支持PC、PS3和X360的跨平台引擎，而为了照顾一些配置比较低的玩家，PC版还加入了DX10渲染路径，让游戏以DX10.0和DX10.1特性运行。

Frostbite引擎是完全基于DirectX11技术的，可利用HDR纹理压缩、硬件细分曲面等渲染人物和地形来使得游戏世界更加真实。从目前展示的试玩版游戏来看，虽然目前的硬件平台还都是DirectX 10架构下的，但是只要机器配置足够强劲，那么游戏画面绝对是电影质量级别的。

在物理效果方面，Frostbite引擎

更新兵种和载具

在游戏里，EA宣称至少会有4个兵种可以选择，分别是：突击兵、工程兵、侦察兵和医疗兵。而且每个兵种之间的区别将更加明显，在前作中医疗兵会开坦克的情况是不可能再发生了，毕竟“术业有专攻”。

在兵种方面，游戏取消了前作中的“自动注射系统”，而且玩家还不能即时看到自己当前的生命值，取而代之的是当玩家没有受到攻击的时候，生命值会缓慢地自动恢复，这有点像“魔兽3”里面的兽族。而且从展示试玩版的情况来看，在本作中无论什么兵种，士兵的护甲都会十分脆弱，完全经受不住那种枪林弹雨的轮番攻击，所以在游戏里一不小心就会挂掉，增加了游戏难度。此外，《叛逆连队2》还缩短了阵亡后的重生时间，以配合医疗兵的“起搏器”装备，让阵亡后的玩家可以尽快上阵。

枪支上并没有什么更新，只是增加了一个“肉搏时近身武器攻击快捷键”，通过这个设计可以让玩家不用切换武器就可快速地使用匕首进行防御和偷袭作战。

前作中的轻型越野车、装甲运输车、坦克、武装直升机、运输直升机等“战地”系列的传统载具都被保留了下来，还增加了非常有特色的全地形突击车（ATV），尽管这个小巧玲珑的家伙没有攻击能力，但是其飞快的速度和高灵活性可以让玩家在战场中随心所欲地行动。

更强大的网络联机功能

游戏提供了最多24人的联机对战。联机模式除了传统的“征服”模式外，还有“突击”模式，这种模式是前作中“夺金战”模式的改进版本。在该模式里，玩家将分为攻防两方，攻方需要在兵力值耗尽前用定时炸弹或其他武器击破守方守卫的6～8个木箱。

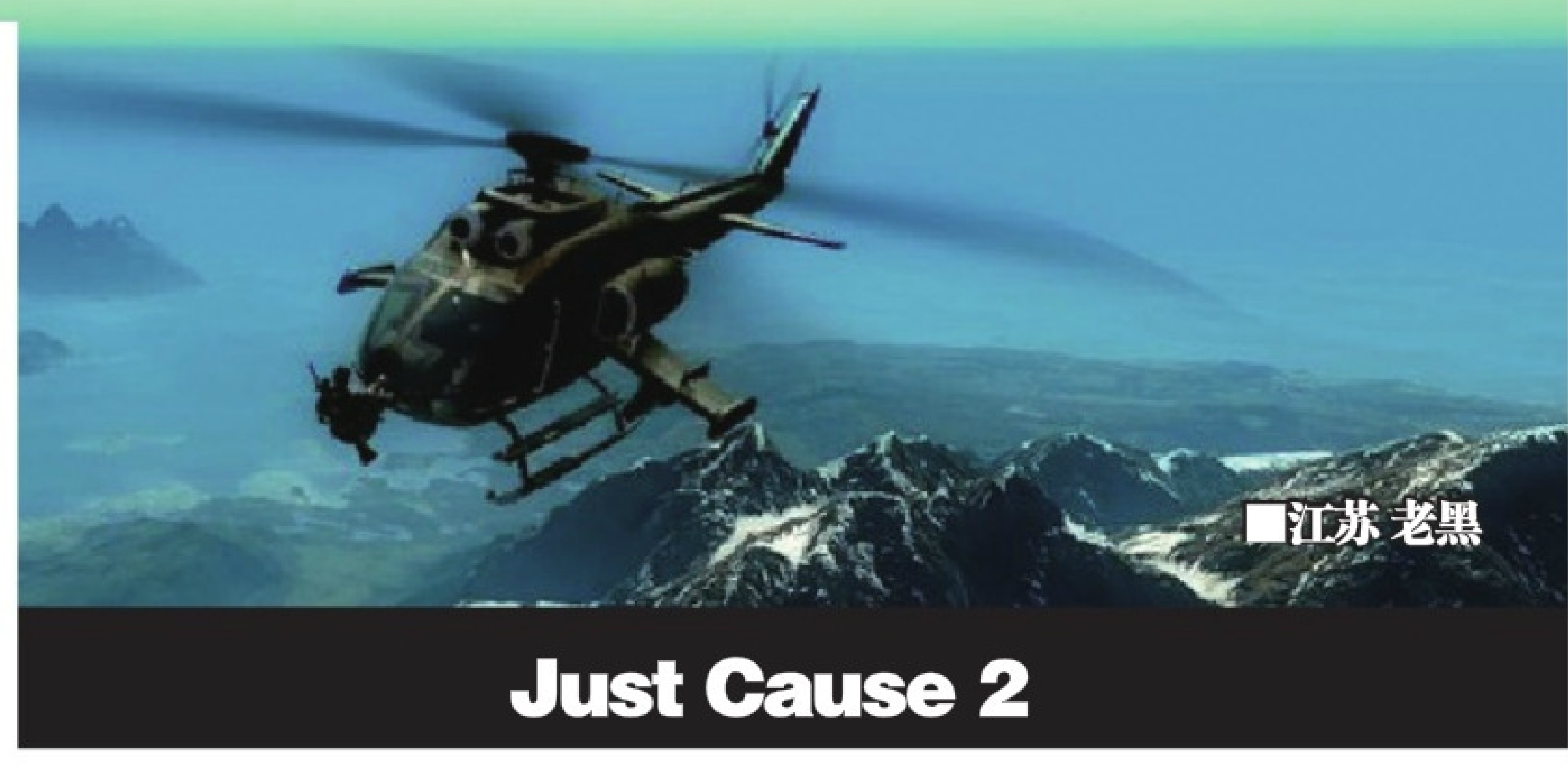
一个阵营的士兵仍然可以分为若干小队，每队最多4人，同小队员的名字会显示在HUD上。玩家可以自主选择要加入的小队，这满足了那些相互认识、希望共同作战的玩家的需要。游戏制作组吸取了前作的经验教训，在玩家间的互动方面做了不少努力。小队内部可以进行秘密通话，当一个队员发现敌人时，他可以通过“报点”让该敌人显示在其他成员的小地图上。

虽然游戏明年才会上市，但是作为一款“跨时代”的游戏，还是非常值得期待的，而且由于游戏的图像上的大幅度更新，如果玩家要想完全体验到游戏的乐趣，还需要利用一段时间给自己的电脑配置进行一下升级。P


可以被夷为平地的建筑物


格鲁吉亚恐怖分子

正当防卫2



Just Cause 2

类型：动作
制作：Avalanche Studios
发行：Eidos Interactive
上市日期：2010年第一季度
推荐度：★★★★


利用动力伞直接劫持高速行驶状态下的汽车


驾驶直升机攻击敌人基地

GTA系列沙盘游戏的至尊地位，短时间内很难出现超越者。GTA的本质，是开放式环境之下的黑帮时代剧风格，受叙事方式的制约，不可能存在为所欲为、无法无天的游戏方式，而这恰恰是同类型游戏可以扩展的空间。《正当防卫》，就是在高自由度上做文章的一款沙盘结构动作游戏。游戏的第二款作品（以下简称JC2），势必要继承这一特征。

巨大的游戏舞台

游戏的第一个演示片段非常令人吃惊：游戏的主角瑞科背着一枚火箭筒，从距离地面4千米的高度纵身跳出机舱，随着视角的转换，我们看到了本作这个面积超过一千平方公里的南亚小岛——帕努岛的全貌。与自由城中高楼林立，但其中的绝大多数都只能具备“观赏”用途不同的是，城市场景仅仅只是帕努岛的一个组成部分，这里包括了你可以在这个星球上找到的大多数地形，包括海滩、荒漠、草原、高山，还有完全动态的天气变化和昼夜交替，只要可以看得到的景物，都可以成为玩家探险的一部分。

瑞科的任务，是铲除岛上独裁者Baby Panay，你需要在几大阵营中周旋，完成各个派系赋予的任务，扩展自己的军火库和势力，没有明确的主线任务，只有完全自由的动作体验。

降落伞+抓钩

为什么制作组敢于宣称“能够看得到的景物都可以成为玩家的冒险舞台”呢？因为本作中主角拥有的两大装备——降落伞和抓钩，赋予了瑞科“不走寻常路”的能力。玩家在驾驶飞机过程中，或者站在摩天大楼顶层、悬崖边上，都可以表演空中飞人的绝技，然后打开降落伞，使用方向键来控制伞绳，到达脚下的任何位置。抓钩的功能同《生化突击队》《失落星球》中的同名装备完全一致，玩家可以通过它来攀登到场景的高处，或者荡越到常规跳跃无法到达的远处平台。

看上去，降落伞和抓钩并不能算是动作游戏中难得一见的道具，但在JC2中，二者可以结合起来使用。瑞科可以射出抓钩之后，将自己拉到半空之中，然后打开降落伞，让自己在浮空状态下尽情射击地面的敌人，同《鬼泣》系列中但丁的浮空乱射特技非常类似。瑞科装备的不仅是一个简单的降落伞，在升级套件之后，它就摇身一变，成为了一个动力伞，能够让瑞科在空中滑翔、飞行很长时间，结合抓钩枪，就可以让悬崖峭壁上的巨石、森林中的苍天大树，甚至是利用高压电网群来作为自己“空中接力”的支点。抓钩本身也可以作为一种近战兵器，以流星锤、九节鞭的范围攻击方式来消灭敌人。最拉风的是，瑞科可以在跳伞状态下对准敌人的直升机射出抓钩，然后将其劫持。P


南亚风情的小岛


降落伞是游戏中的重要道具之一



《众神之战》"宠"爱无限

类型：大型多人在线
制作：天盟数码
发行：天盟数码
上市日期：2009年
推荐度：★★★☆

□广东鱼鱼

技术开发局公会火拼前的等待

《众神之战》是一款以希腊神话为背景的2.5D网络游戏，在天盟数码公司的倾力打造下，《众神之战》以独具特色的游戏系统、引人入胜的故事情节、清新唯美的场景画面、自由开放的角色成长、变化莫测的战斗格局和丰富多彩的家园社区等，为玩家展示了一个娱乐性极强的神话世界。

在遥远的古代，奥林匹斯圣山屹立不倒，天神宙斯、海皇波塞冬、冥王哈迪斯等众神掌管世上一切。希腊英雄辈出，赫拉克勒斯、忒修斯、伊阿宋……用力量和智慧为人类维护尊严。当"众神之战"拉开帷幕时，我们除了无尽的勇气和微薄的力量，还有什么可以用来保护家园呢？当然是宠物！可爱的、强大的宠物！

相信许多玩家都对"宠物宝宝"这一事物屡见不鲜了，目前世面上的游戏几乎都有宠物设计，不仅十二生肖的动物全见齐了，甚至连许多非主流动物也出来露了一脸。宠物不仅看着可爱，带着好玩，还能帮忙打怪赚经验，几乎是游戏中必不可少的元素。但如果你只以这些标准来衡量《众神之战》中出现的宠物那就错了，在这款游戏当中，不仅有世间罕见、奇形怪状、人见人爱、花见花开的宠物宝宝，它们还拥有各种各样不可思议的本领。无论是希腊神话中性感的鱼人、小时候玩的木头人，还是加勒比小熊猫，全部都拥有神奇的能力和功效。这些宠物宝宝能跑腿帮主人打打工赚"外快"，还能和角色合体释放威力巨大的招数！如此与众不同，你已经迫不及待地想了解了吧？废话少说，赶紧来爆料下新鲜出炉的资料！

最新宠物造型曝光

1.鱼人

据说鱼人来自美丽的爱琴海，是真正土生土长的希腊人。鱼人MM性感妩媚，鱼人GG彪悍勇猛，他们之间有着鲜明的外形对比。显然开发者潜意识里对雄性宠物有着排斥，用两个字形容鱼人GG最合适——"狰狞"。不过，鱼人GG应该会受到部分MM玩家的喜欢，毕竟看起来扮相还是非常酷的。

2.熊猫

熊猫的形象进一步验证了笔者的猜想，开发者一定是对雄性宠物宝宝存在相当大的偏见。游戏中的熊猫GG一脸坏笑，有藏不住的邪恶。而熊猫MM则憨厚可爱笑容可掬。

3.木头人

这个木头人可不是皮诺曹哦，他们的造型可要搞笑多了。架着一副大眼镜一脸斯文的木头人GG和举着木棒有些暴力的木头人MM，那真是天造地设的一对。而且，可爱的木头人MM还是用单滚轮代替双脚的，这样追打起怪物来一定像哪吒踩着风火轮一样神速啦。



4.兔兔

笔者非常喜欢这对兔兔组合，为了表示重视，将它们摆在最后介绍，大腕儿总是最后上场嘛。这对超级无敌可爱的兔兔组合可以说是中国功夫的代表，兔MM一身李小龙的经典造型，大大的蝴蝶结特别招人喜爱。兔GG一身功夫熊猫造型，背上的大红萝卜很容易引人犯罪……不过两只都相当可爱，笔者大胆猜测，这两只应该能成为最炙手可热的宠物组合！


在雅典摆地摊


蝎子王最后的颤抖

宠物新功能揭秘

介绍完新宠物，大家大概只是对他们的外形有所了解。那么，这些可爱的宠物到底有什么作用呢？他们真的如同传说中那样强大吗？接下来就让我为大家进行一下宠物知识普及吧。

1.宠物属性

在目前宠物属性系统的基础上，《众神之战》做出更全面的完善。增加的宠物属性包括有：等级、品阶、悟性、成长、天赋和技能。

等级：宠物等级的提升将使宠物获得额外的能力提升。

品阶：这个属性反映了宠物的好坏，该属性的提升能给宠物技能提供更好的加成。

悟性：宠物设置有6项悟性值，分别是灵性、强壮、准确、身法、根骨、幸运。数值越高，宠物能够学习的技能也就越强大，其中悟性值还影响到人宠合体时人物数值的加成。

成长：宠物一出生就拥有特殊的隐藏属性哦！成长值越高，升级时获得的能力就越强。

天赋：拥有特殊天赋的宠物，可以给予玩家意想不到的便利。

技能：宠物技能可以让玩家获得额外加成。

2.人宠合体

这是《众神之战》中宠物的特色天赋之一，宠物在拥有该天赋之后，将能够与主人人宠合一，发挥更大的战斗威力。游戏角色在与宠物合体状态下，可以获得大幅度的能力提升，同时还会拥有异常绚烂华丽的外观效果和技能特效。喜欢心跳加速，玩瞬间爆发全部战斗力的玩家应该会比较中意，秒杀一切的感觉相信是众多玩家追求的快感之一。

3.自动恢复

宠物在陪伴你冒险，逗你开心，与你一起感受喜怒哀乐的同时，还将是玩家的守护天使。在角色处于HP未满的状态下，宠物宝宝会时不时地帮玩家回复HP以及MP，让玩家减少毙命的危险。同时，角色和宠物的等级越高，宠物能够为人物恢复的HP及MP越多。

4.宠物打工

相信许多玩家也会和笔者一样，突然被朋友召唤出去玩，但是又担心游戏下线导致等级停滞不前，真是很矛盾很挣扎很纠结……好了，现在宠物打工行业兴起了，不仅玩家的双手得到了解放，连思想也能一起解放了。只要玩家的宠物拥有该天赋，那么在消耗一定的游戏银币或金币的前提下，就能够派它去打工啦！宠物在打工期间，不论主人角色是否在线，角色都能够获得大量的经验和专长点数哦！偷懒又不用扣经验，哈哈，如果翘班也能不扣薪水那就……哇哈哈……

5.派遣任务

就算是笔者这样玩网游非常沉迷于做任务的玩家，也会有突然很“厌工”的时候，没错，就是上游戏但是又不想做任务不想敲怪，只想站着发呆或者聊天的状态。以后就不用为此烦恼了，打开任务界面，点击下方的“派遣宠物”按钮，就能够立刻指派拥有该天赋的宠物宝宝帮玩家代做任务，还能直接获取任务奖励呢！决不反抗、一定不会拒绝的宠物宝宝将会在完成任务后自动回到主人身边，制作者这一招的确为玩家设想得相当周到，而且抢任务怪的事件发生的概率也会大大降低，喜欢做任务的玩家有福了。

6.灵魂契约

就像明星签了合同身价就直线上升一样，宠物和主人有了灵魂约定之后，宠物的能力也将得到大幅度提升，成为更加强力的升级版宠物！当然，与宠物签订灵魂契约之后，玩家将不能将它交易给其他人，如果实在养不起或者喜新厌旧，我想，把它轻轻放在路边然后闪人……（残忍动作，小朋友请勿模仿！）

7.宠物融合

获得一只更加强大的宠物固然是好事，但同时也出现了问题。玩家与之前的宠物有了感情，又不想再养一只，人果然是最矛盾的生物。没有关系，玩家可以选择将属性更好的宠物作为副宠，给原来的宠物做食物，然后副宠消失，主宠的悟性提高了……哎，弱肉强食的世界，无奈……

8.宠物转生

当宠物的等级达到上限后，宠物将能够通过特殊的转生仪式提升隐藏的成长值。但俗话说，有得必有失，转生后宠物又将变为一级的小宝宝，需要重新开始升级。同时，宠物的转生次数也是有限定的，在宠物出生时就已经设定好，与宠物的生育次数一样，每经历一次都会减少。

爆料了这么多，相信一定吊足玩家的胃口了吧？这些内容都将与玩家一一见面！带上你的新宠，一起参与到《众神之战》中吧。P


万箭齐发



求神



《模拟人生3》正式版初体验

■游侠 砒霜

The Sims3

类型： 模拟
制作： EA Redwood Shores
发行： 美国艺电
系统配置要求：
操作系统： WindowsXP/Vista
处理器： Pentium 4 2.0GHz或Athlon XP 2000+同等和更高级处理器（Vista需要Pentium 4 2.4GHz或Athlon XP 2400+）
内存： 1GB（Vista需要1.5GB）
显卡： GeForce FX 5900/Radeon 9500，至少128MB显存（物理显存或内存共享均可）
声卡： 兼容DirectX 9.0c
硬盘空间： 6.5GB用于安装游戏，1GB用于自由定制附加内容

以创意、幽默和社群闻名的《模拟人生》系列，自2000年首次推出后，至今已累积了一群庞大且忠实的《模拟人生》玩家群体，也让此系列游戏在全球缔造了上亿套的惊人销售成绩，并翻译成超过20种不同语言在全球同步发行。笔者在第一时间试玩了这款官方宣称“开创一个新的人生”的游戏，下面就让我们来看看这款游戏的风貌吧。

全面更新的3D图像引擎

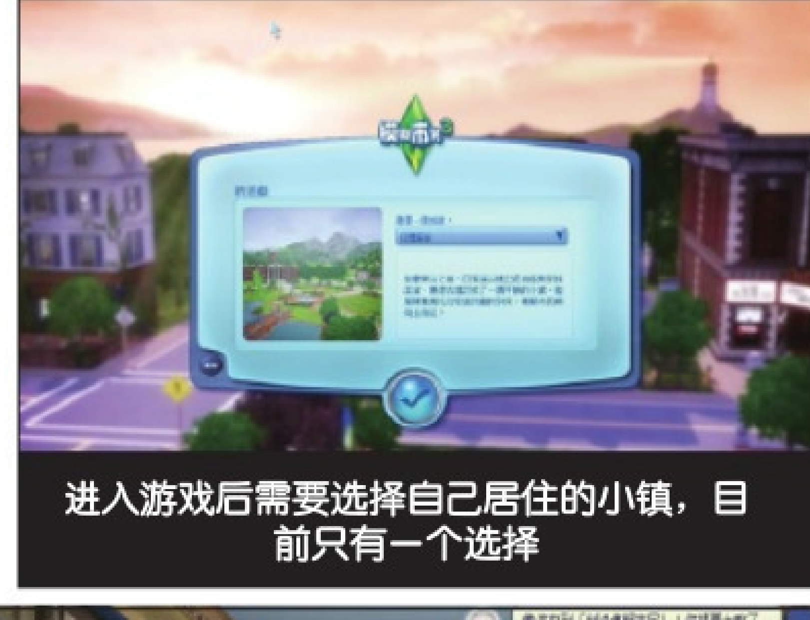
刚进入游戏，虽然新的游戏系统都还没有上手，但是笔者就发现了一件值得高兴的事——游戏的图像引擎有了质的飞跃。从开始选取小镇和建立人物就可以看出，《模拟人生3》相比前作模型的构建和拟真度上做了全面的更新，前作中那种满脸都是“刺”和“痘痘”的情况完全不在了。在游戏过程中，无论是建筑、摆设物件的精细程度,还是那种看起来宛如梦幻的远景感觉都十分棒，虽然不及“显卡危机”的《孤岛危机》那么逼真，但是在同类游戏里，《模拟人生3》的图像质量还是一流的，而且这个一流是建立在对硬件平台要求不是很高的基础上。

游戏里的子女最大的作用就是向父母要钱

如果电脑配置足够好，在分辨率最高、所有特效全开的情况下，玩家可以把全屏抗锯齿开到最高，这时游戏的所有场景图像质量相比默认情况还会进一步提升，拉近镜头观看的话，人物丰富的面部表情和游泳池里一圈一圈的涟漪都能看得一清二楚。

更加真实的人物特征

在图形质量得到全面提升的技术铺垫下，通过试玩游戏，笔者可以发现游戏里的人物特征也变得更加明显了。首先体现在创建人物的时候，在脸型、体格、肤色等各个方面都更加细致，而且眉毛、睫毛、胡子选择也会极大地影响一个人的容貌。根据目前游戏正式版里内置的搭配来看的话，起码可以创造出上千种完全不同外貌类型的人物。而且人物的特征也不是一成不变的，在游戏开始时我创建了一个身材一流的男人，在游戏里经常大吃大喝，结果游戏时间几十天以后就变成了一个拥有“啤酒肚”的胖子，在换掉衣服游泳的时候这个变化表现得尤为明显。



进入游戏后需要选择自己居住的小镇，目前只有一个选择

此外，还有一个很有意思的系统就是人物“特征”系统。这个系统会在创建人物的时候使用，可以在内置的80多个个性中挑选，然后赋予创建的人物。根据特征的名称来看，这些“特征”有着明显的好坏之分，例如勇敢、浪漫、艺术家气质、和善等就是好的，而诸如愚蠢、笨拙、偏执、懦弱这样一些特征往往则成为喜好恶搞游戏的玩家们的选择。每个人物可以拥有5种特征，在创建人物的时候就必须设置好，之后不能再更改。按照游戏帮助的说法，这些特征就像真实的



根据自己的喜好来创建虚拟人物

世界一样，让虚拟人物个体拥有独特的性格和思维，并影响到他们的行为、思想，以及与他人的互动方式。

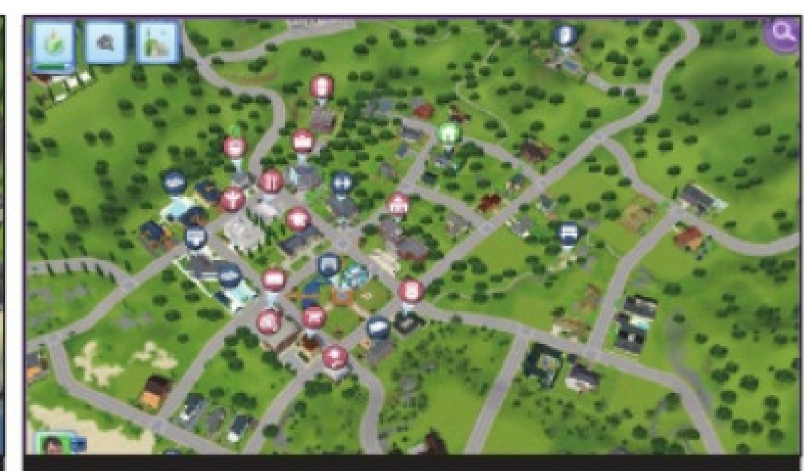
可以自由定制的物品

在《模拟人生3》正式版里，所有的物品外观都是可以自己定制的，这一点改进非常值得称赞。在前作里，所有物品的外观都是制作方制作好的，玩家在游戏时不能自己DIY，而现在玩家则可随意发挥自己的“设计师”天分。

这个功能和之前《模拟人生》系列里的MOD开发工具的功能类似，不过这个专业的开发是一般玩家不会的，一般玩家只能去网上下载人家做好的MOD。而在本作中，玩家可以直接在游戏里对这些参数进行编辑，这个系统是第一次应用到游戏中来，虽然从上手来说还需要一些时间，但无疑增加了游戏的可玩度。



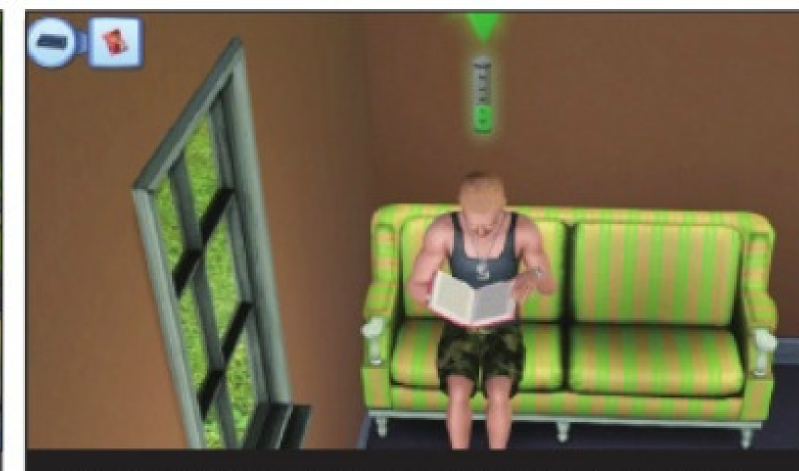
鸟瞰整个小镇，小镇看似不大，其实非常“辽阔”，而且全部都是无缝连接，不会有载入等待时间



主要的4项地方，玩家呆在这些地方的时间基本上占了游戏时间的2/3



刚开始的时候需要选择自己的房子



没事就在家看看书，可以增加自己的技能

全面更新的生活和工作系统

通过试玩，发现《模拟人生3》在生活和工作系统上有了全面的更新，使得整个游戏更加的贴近真实生活。玩家可以到邻居家去玩，而没有得到主人允许的情况下，玩家是不可能看到屋内全貌的；玩家还可以帮助邻居修理家电或者家具以换取酬劳；根据自己的状态和工作的情况，调整工作方式、时间，并和同事搞好关系以提升自己的社交技能；游戏更加注重“潜规则”，一般情况下如果想要加薪或者升职，就必须和自己的上司搞好关系；在自己资金实力足够的情况下，可以不用为人家打工而成为公司合伙人或者买断公司资产以获取更多的金钱；生活中可以赚取幸福点数，这些点数可以去购买终生奖励，这些奖励会对生活产生非常大的影响；虚拟人物是中学生的话，可以去超市或者书店兼职，同时也可以谈恋爱，如果在家没有睡好的话，到了学校还会有“上课睡觉”这样真实的选项……这些改变看起来虽然都是一些微乎其微的改变，如果不是刻意地去研究和对比游戏，可能感觉不到，但正是这些更新的生活和工作系统，让游戏变得更加有趣、真实。

无缝社区设计

游戏中所有虚拟人物的住宅和公共场所等设施都是集中在一张虚拟地图里的，游戏时控制人物从家里到公园闲逛或者是去超市购物等都不需要额外的载入时间。整个虚拟世界里人物之间的互动也因为这个无缝设计的社区而变得更加频繁，“老婆在家而情人找上门”这样的事情确实有点尴尬，但是也更加贴近生活。

游戏元素下载和分享

玩家不再是单机游戏里孤独的一员，虽然历来《模拟人生》系列游戏都是靠资料片赚得更多，《模拟人生3》也肯定还会继续发布资料片，但是在原作中就可以免费在线获取更多的游戏资源了。玩家在游戏里录制的视频或者抓取的截图都可以通过一个在线分享系统来和全世界的玩家共享，这个行为是不受任何限制的。

目前的不足之处

虽然已经是正式版了，但是很多游戏元素都还没有，目前只能猜测是游戏的下载服务器还没有开放的原因。比如现在生活中已经不可缺少的微波炉和空调，在游戏里都是没有的。

游戏对显卡和显卡驱动的兼容性不好，很多显卡，无论高中低端，都会在游戏里遇到一些莫名其妙的原因，这个也是EA在制作游戏里时没有做好测试导致的。

结语

经过简单试玩，可以看出《模拟人生3》的确是一款比较优秀的游戏，相比前作的一些不足，在本作中都做了改进。在“模拟人生”这个大前提下，游戏系统的全面更新也带来了更多更新奇的游戏方法。全面优化过的图像引擎虽然没有采用目前顶级的图形技术，但是对于一款模拟游戏也算是比较超前的了，而且不一刀切的技术提升，还可以避免流失电脑配置低的玩家。游戏也不是没有缺点，但是这些缺点都不是致命硬伤，在后续的升级补丁里都可以弥补，而且《模拟人生》系列一直以来都是靠资料片来做到最好，所以这些问题基本上都不算什么，而且这也让我们对后续的作品有了更多期待。P



鸟瞰一下自己的“窝”



本季流行的“黑丝诱惑”

上市游戏热报

■晶合实验室 樊少爷

前言：本期推荐《欧洲卡通赛车》《模拟人生3》《国王的恩赐之戎装公主》几部作品。这3款游戏在类型上绝然不同，尤其是《欧洲卡通赛车》，在众多如《极品赛车》一类的拟真竞速游戏中，其极具趣味的比赛过程、幽默的对话以及起伏的剧情都会令赛车游戏迷们大开眼界。

国王的恩赐之戎装公主（中文版）
Kings Bounty Armored Princess Chinese

《国王的恩赐之戎装公主》是备受赞扬的《国王的恩赐——传奇》的资料片。玩家将饰演Amelie公主前往Teana世界各地寻找有名的骑士和她的教师。公主将有机会飞行，而且她还可以得到一只驯服的龙做伙伴，最开始的时候小龙非常可爱，但它的能力将会稳定地提升，直到它成为公主最可靠的盟友——它将在战斗中尽全力来保护公主，从简单的打击和猎宝一直到游戏后期使用“战斗愤怒”和“火山召唤”等技能。

制作厂商	Katauri
游戏发行	Katauri
游戏类型	角色扮演
上市日期	2009年5月22日

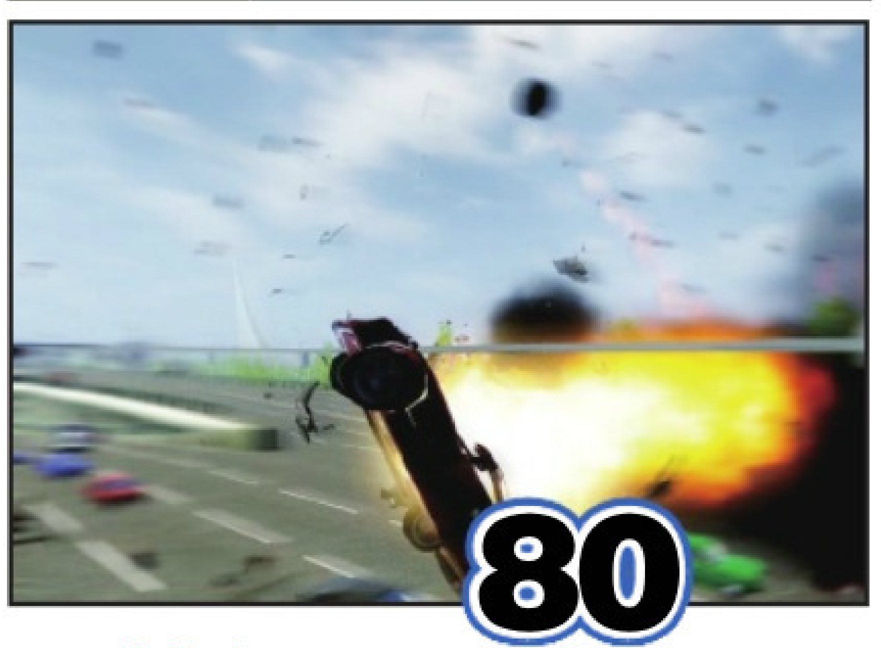


推荐度：

尖峰时刻
Streets of Moscow

本作中共有30多辆不同的车型供玩家选择和改造，同时支持连线功能，玩家不仅能在网络上展现自己专属的酷炫跑车，还可以利用各种不同的方式来打败对手。在死斗模式中，只有摧毁对手，才是致胜的唯一解答。而短距冲刺赛，则将挑战车体的空气阻力设计，唯有最大的马力、最小的阻力、最轻的重量，才是获胜的不二法门。

制作厂商	Gaijin Entertainment
游戏发行	1C Company
游戏类型	竞速
上市日期	2009年5月27日



推荐度：

线条滑雪——自由式
Line Rider: Freestyle

本作的雏形是由斯洛文尼亚大学一名学生所设计的同名Flash小游戏，因为其简单的游戏规则、任由玩家创建的游戏内容以及有趣的物理效果迅速获得了网友的欢迎，大家纷纷上传自己绘制的赛道，致使本作在谷歌的搜索排行一度上升至第七位。游戏的玩法与Flash版相同，还增加了更多回放以及绘制赛道的工具。在本作中，将包含40多个关卡的故事模式以及可自由创作、编辑的自由模式与拼图模式，同时增加了12种新的线类型，支持多人物、新的音乐与特效以及过关奖励。

制作厂商	inXile entertainment
游戏发行	Deep Silver
游戏类型	益智
上市日期	2009年05月20日



推荐度：

模拟人生3
The Sims 3

全新的游戏引擎让玩家可以指挥自己的模拟市民在开放式的生活社区内活动，在包括海边、山村及市中心等地，而且全新真实个性系统的运用也使得模拟市民首次可以拥有复杂多变的真实个性。详见本期“《模拟人生3》正式版初体验”。

制作厂商	美国艺电
游戏发行	美国艺电
游戏类型	模拟
上市日期	2009年6月2日



推荐度：

雅马哈越野摩托
Yamaha Supercross

制作厂商	Coyote Console
游戏发行	Zoo Digital Publishing
游戏类型	竞速
上市日期	2009年5月22日

玩家将作为雅马哈车队的一员来参加摩托车越野锦标赛，在比赛中会碰到许多竞争对手。为了进入决赛，必须用尽全力去战胜他们，取得世界冠军的头衔。游戏使用了全新的赛道、摩托车、人物造型，画面精美，支持2人分屏同时进行比赛。



推荐度：75

攻击战斗机2
Strike Fighters 2

制作厂商	Image Space Inc.
游戏发行	Image Space Inc.
游戏类型	射击
上市日期	2009年5月17日

游戏分为快速任务、单一任务、战役任务3种单人任务关卡，同时也支持多人连线模式。游戏中的战机依据当时的飞机来加以描绘，拟真度十分高，1960年的战机性能不如现代，因此操纵上有许多特殊的怪异动作，制作小组也忠实地把这些问题呈现出来。考验玩家飞行技术的时刻到了，记得先学习一下那些古老飞机的操作方法。



推荐度：80

诺尼爱2
Noitu Love 2

本作使用了MMF进行制作开发，仿照经典动作过关游戏，描述了Noitu Love事件100年后的故事。游戏非常刺激过瘾，使用鼠标和键盘操作即可。游戏共7关，建议先玩一下教学模式再开始游戏。

制作厂商	Joakim Sandberg
游戏发行	Beat
游戏类型	动作射击
上市日期	2009年5月22日



推荐度：75

欧洲卡通赛车
Smashing Toys

在一家废旧的玩具工厂，一场可怕的风暴突袭了生产车间，所有玩具都变成了活生生的生命……游戏共有3个不同的场景，25个关卡，玩家可以选择自己喜爱的玩具当座驾。游戏支持多人联机，同时其单人流程也在20小时以上。

制作厂商	Independent
游戏发行	Leon Brothers
游戏类型	竞速
上市日期	2009年5月26日



推荐度：80

蹦蹦球
Bumps

一个玩法新奇的益智游戏，拥有99个锻炼脑力的关卡。游戏中你先要观察滚动路径，然后按住鼠标左键把蹦蹦球放到合适位置让它滚下来。如果路径正确，将会触动钥匙解开顶部的牢笼，把受困的蹦蹦球解救出来。游戏画面和音乐都很有特色，尤其是音乐非常悦耳，有小时候看动画片的感觉。

制作厂商	Bubble
游戏发行	Bubble
游戏类型	益智
上市日期	2009年5月18日



推荐度：80

洞窟物语
Doukutsu

《洞窟物语》是一款充满复古色彩的动作游戏。无论是画面风格、人物形象、关卡设计都会很容易让你想起那些早期任天堂和世嘉上的经典。而让《洞窟物语》没有沦为一款仿作的是，它融合了无数前辈的优点，和谐的复古画面、优美而恰当的音乐、精彩的剧情、丰富的物品收集、富有难度的动作挑战，加上多路线多结局设计，在游戏过程中常常令玩家产生美梦成真的感觉。

制作厂商	Pixel
游戏发行	Pixel
游戏类型	动作
上市日期	2009年5月22日



推荐度：80

飞屋环游记
Up

本作由《料理鼠王》和《机器人总动员》的制作组Heavy Iron Studios研发，风格幽默，采用了与同名动画一样的剧情，从遇到的危险生物到空战，从甜美的回忆到与新伙伴一起冒险，游戏和动画完全一致。本作加入了多人联机功能，最多支持4人同时在线游戏。

制作厂商	Heavy Iron Studios
游戏发行	THQ
游戏类型	模拟
上市日期	2009年5月31日



推荐度：80

我曾经厚着脸皮说过一句话，今天在这里我决定要再说一次。

那是在几年前，我有一位朋友过生日。每年我过生日时这位朋友都会准时送上贺词，但我却从来没有祝贺过她“生日快乐”，所以我打算这次在她生日那天亲口对她说出，并送上一份小礼物，以表示我绝对算是值回票价的真朋友。但是造化弄人啊！当我故作轻松地对她说出：“生日快乐哈！今天你满XX岁了，来来来小小礼物不成敬意”时，她却一脸——怎么说呢？那该是又好气又好笑的神情：“我的生日都过了一星期啦！那天我不是请你吃饭了么？我不说请客的原因，你还真不知道那天是我生日呢！气死人啊，你就只知道来吃饭么？”

我囧立了数分钟，然后我说：“干脆你就把生日改在今天吧，这样我们大家面子上都过得去。咋样？”——对！就是这句话，今天我要再说一次啦！

各位读者朋友，为了迎接大软300期的到来，我准备了一个专题——这位兄台，你不要急着往后翻好么？事实是……你得在7月下的杂志里才看得到这



个专题。这是为什么呢？当我看着6月上杂志右上角297期的字样时，我这样推算：嗯，6月下298，7月上299，7月下300。于是我策划好了提纲，并约好作者们7月下期制作时交稿。但是这事儿我料到了开头，却没猜中结局……想必各位已经看出来了，今年月中刊是纳入期数统计的，可我把这事儿给忘了……（大漠、小明等人黑着脸：你眼中也太没有我们了！）

好了，无论如何，你们已经知道是怎么回事了。所以我要说那句话了，各位也有心理准备了吧——“干脆各位就把7月下当成300期吧！这样我们大家面子上都过得去，咋样？”

刚才我冒着被扣奖金的风险与各位推心置腹地交流了一下，趁这个页码还没有彻底浪费掉，下面来说点正经的。

也许有很多朋友注意到了，从去年“锋利的盾”改名为“评游析道”开始，本栏目里的文章风格有了一些变化。简单来说，这个栏目里更多地出现了一些“有争议性”的文章。怎样的文章才是有争议性的？举个例子，撰文痛斥暴雪的游戏浪费生命，或者狠批《仙剑奇侠传》庸俗矫情——这肯定能引发“争议”，但这不叫有争议性，顶多能叫哗众取宠。但是如果转变一个角度来说呢？如果你能有理有据地劝说大家别把时间全耗在“山口山”上，或者从剧情结构上来论证“仙剑”采用了过多老旧桥段，我相信这样的文章就会有不少人看，至少我会有兴趣读一读。事实上我在选评论稿时一直尽量秉持这样的方法，但是——有时候的结果真是会出人意料。举一个最近的例子来说，6月上杂志的《奥特曼凶猛——我们的创意产业输在哪里？》一文。这篇只有两页篇幅的短文，在软盘上却引发了近10个主题帖子，数十页长篇累牍的讨论。有不少朋友站出来为“奥特曼”们辩护——注意，并不是为我们的创意产业辩护。“奥特曼”一文很轻易就成为了一篇争议文章，争议的焦点却放在了“外来文化入侵”这个话题上。事实上，此文的作者易水寒风并不是要谴责洋和尚们抢了我们的经念，而是想讨论我们的和尚为什么没有洋和尚会念经这个话题。

那么，现在“奥特曼”一文的争议何来？也许是源自一部分Fans们的爱太深。日式动漫爱好者会批驳易水寒风并不懂优秀的日本动漫作品，而胆敢论证“仙剑”剧情结构采用了过多老旧桥段的人，也很可能被仙剑粉丝批为完全不理解“仙剑”陪伴青春记忆的那段无限美好和纯真——对此，我本想说：“这都什么跟什么啊！”可前几天收到一封邮件让我不得不把这话又咽了下去。发信的是位热爱“战锤”系列的老兄，他在痛斥了一番“大软纠集暴白弟兄向GW和Relic发动无谓的语言攻击”之后，义正词严地“以个人名义告诉大软：和你们的暴雪爷爷见鬼去吧！”看完此信我又囧立了数分钟，绞尽脑汁也没想起来最近有哪篇文章里有对“战锤”的不敬之语，恰恰相反的是，一直以来我还真以为“评游析道”栏目已经是国内杂志中最敢向暴雪开火的呢！连坏香橙这样把《星际争霸》比作茶壶打架的言论我们都敢登出来，但这个“暴雪爷爷”的评价倒真是像一把茶壶直接砸我头上了。

想了几分钟后我只能明白了，任我行说“有人的地方就有江湖”，我得说“有Fans的地方就有争议”。当我在琢磨怎样的文章才能合理地引发“争议”时，殊不知，也许就在某一天，夸暴雪就等于贬战锤的争议，夸微软就等于贬索尼的争议，夸网游就等于贬单机的争议，夸AC米兰就等于贬国际米兰的争议，夸肯德基就等于贬麦当劳的争议，夸春哥就等于贬靓颖的争议，夸郭德纲就等于贬宋祖德的争议……

就好像电影《星战迷友》里那群见面就开打的“星球大战”粉丝和“星际迷航”粉丝一样，不过谁又能否认，这帮Fanboy其实也是很可爱的呢？

原来制造争议性是件挺简单的事情嘛！我就没事偷着乐去吧……

以上的闲扯，在300期到来时与常看“评游析道”的各位朋友共娱。顺便，敬请期待下一期的纪念性专题。

《温柔刺客》平淡的真实体验

■甘肃 张小饼

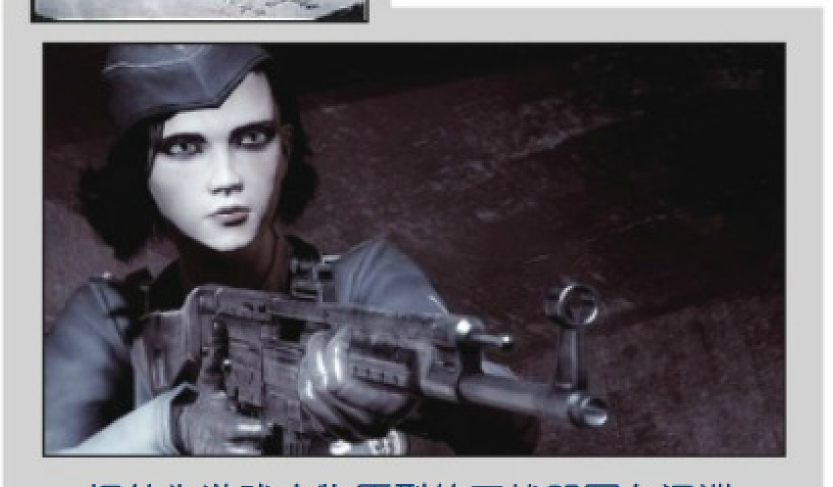
2009年4月28日，South Peak在北美发售了由Replay Studios负责制作的二战类潜入游戏《温柔刺客》（Velvet Assassin）。Replay Studios是一个新兴的德国游戏制作小组，在其官网上除了《温柔刺客》外，仅有一款包括Replay Studios在内由三家游戏开发小组合作开发的名为《Crashday》的赛车游戏。就开发经验来说，Replay Studios是个彻彻底底的新手。但鉴于除了2006年之前的《细胞分裂——双重间谍》（Splinter Cell：Double Agent）和《女神偷》（Stolen）等潜入大作外，PC平台上近年来较少有优秀的潜入类大作发售，《温柔刺客》的发售对于广大喜欢潜入类风格游戏的PC玩家们来说，实在是好消息。然而这款在宣传期就吸引了众多游戏玩家翘首以盼的潜入类作品质量到底如何，这似乎不是一件三言两语就能说得清的问题。

平淡就是真的《温柔刺客》

《温柔刺客》的女主角原型薇儿莉特原是平凡的家庭主妇，因为丈夫死于二战而自愿成为间谍，1945年被捕并被处决，当时仅23岁。玩家将跟随薇儿莉特的脚步来到二战期间一些众所周知的纷争地带，包括法国巴黎圣母院大教堂、德国汉堡码头、波兰华沙贫民街，进行诸如暗杀VIP、破坏码头甚至可能拯救盟友等任务。有着二战真实人物原型为参考作为游戏的宣传噱头，《温柔刺客》在发售初期凭借反战的卖点着实在玩家中吸引了大量关注。就体验过该作正式版的玩家来说，游戏本身有着许多亮点。

在要求不是太严格的系统配置下，《温柔刺客》在游戏光影的表现上却算得上抢眼。由于游戏场景多数集中在暗沉的室内，随处可见探照灯下的主角和敌人，甚至是月光下树枝的阴影在游戏里都被表现得极尽真实。同时在参考了真实历史场景的前提下，游戏的场景贴图将每一个关卡的场景营造得气氛十足。游戏后期甚至有刑罚场景，从而使得玩家对战争的残酷性一目了然。

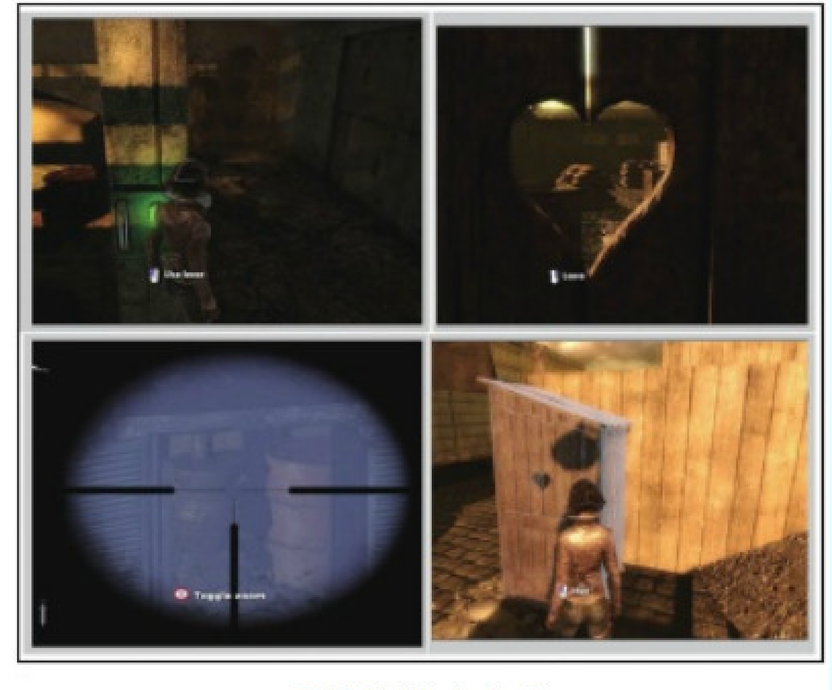
就游戏的整体流程而言，本作嫌偏短，但在剧情的铺陈上颇具创意。整个游戏的故事发展都是建立在主角在病床上的回忆之中，同时引入的吗啡系统，亦真亦幻的闪回镜头将游戏故事衬托得沧桑感十足。游戏任务系统也参考真实的二战谍报工作，发展均衡有度，增加了游戏的新鲜感。指示明确的任务地图、单线程的游戏场景和丰富的游戏提示降低了游戏的入手难度，也不会由于操作而导致任务无法完成，因此卡关等问题。



据传为游戏人物原型的二战盟军女间谍 Violette Szabo



电影胶片版的闪回镜头将游戏衬托的沧桑感十足



多样的游戏方式





尚算详实的游戏系统




伪装系统和吗啡系统

随着游戏过程的深入，系统为玩家随机提供了50多种暗杀动作，在黑暗的夜幕下进行潜入行动并将敌人终结于无声之中，这种小心翼翼的爽快感是激励玩家继续进行下去的动力来源。由于本作采用了二战故事背景，游戏场景极尽压抑和沉闷，游戏音乐也有相应的配合体现，尤其是目标暴露后的紧张音乐，使得游戏过程中夹杂着沉重的使命感和浓重的紧张气氛。同时游戏虽然引入射击系统，但是严格限制的武器和弹药很好的平衡了射击系统的滥用问题。

好的创意还待完善

《温柔刺客》在宣传期被提及最多的就是吗啡系统，任务过程中玩家偶尔会发现吗啡注射器，一旦处于危险时可以使用。注射后时间会突然变慢，类似许多游戏中的子弹时间，玩家可以利用这段缓慢流逝的时间脱离不利情势。但在正式版游戏里体验过后，大部分玩家对这个系统的感受却远没有看宣传文章中那样强烈。吗啡系统的实际作用确实如制作方所说的那样能给玩家们一些新鲜感，但这种新鲜感仅仅能持续两三个场景，并未能像《马克思·佩恩》中的子弹时间特效那样深入到游戏的本身，更多时候玩家们能想到的是一把手枪而不是一支吗啡。

作为潜入类游戏，伪装自然是必不能少的功能。本作在游戏过程中为玩家提供了德军制服作为伪装服装，以避免过多的正面冲突。但在游戏过程中，昂首挺胸的主角身上的制服有时却更多地成为了一种负担。无处不在的高跟鞋踩地声意味着任何安静潜行到敌人背后暗杀的行为都不是可能的，即使你想大摇大摆地走过大道也变成了一件辛苦的事情，因为此时要避免“正面冲突”的人仅有主角而非敌人。相反，这些敌人总是会很适时地凑到主角的周围，同时在不经意间触发主角的伪装警报，于是乎一场大逃杀自然不在话下。

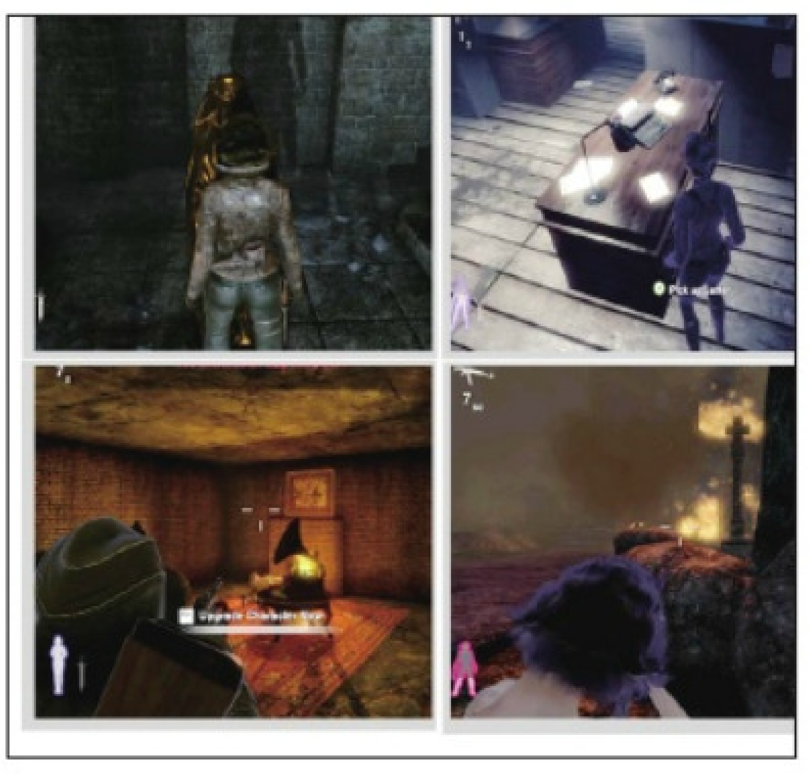
《温柔刺客》更多地是一款单纯的潜入类游戏，作为潜入后难免被敌人发现而需要有近身搏斗的游戏，游戏系统却没有提供任何除暗杀和射击以外的近身搏斗技巧。所以一旦暗杀失败，并且弹尽粮绝的情况下，快速逃跑绝对比拿着刀子硬拼更明智。游戏宣传内宣称的50多种暗杀动作曾经让众多玩家跃跃欲试，但在正式版游戏里，所有动作都只需要通过点击鼠标左键就可以完成，而玩家只需要盯着看屏幕中游戏系统为你随机选择出现的是哪一个动作就可以。对暗杀动作的最大期待造成了玩家们对游戏的最大失落。

游戏同时提供了升级系统，但仅有3项可升级项目，甚至即使你把所有项目都升级完毕，也会发现这对游戏的体验过程并没有太明显的改变。整体游戏系统设定难免单薄得有点捉襟见肘，大部分游戏内表现出的特色都只是浅尝辄止，惊艳过后就是压抑的平淡。

第二遍会更有趣

虽然第一遍的游戏体验不尽如人意，但潜入类游戏的敌人的AI系统一般要高于其他类型游戏，故此类游戏的每一次体验都可能不会完全一样。对于《温柔刺客》而言，第一遍熟悉游戏场景及敌人位置后，第二遍的体验绝对要好于第一遍。由于游戏每一个关卡都会由评价系统给出本关的通关评价，而暗杀敌人数量直接影响评价的高低，所以在游戏的第二遍熟悉系统和任务之后，不动声色地从背后暗杀每一个敌人从而获得高评价，对每个玩家都是件振奋人心的事情。同时在潜入过程中磨练潜入技巧和研究多样的杀敌技巧是非常值得玩家一遍遍尝试的事情。而且在游戏主线剧情中还提供了多个隐藏任务和众多隐藏物品，这些要素综合起来极大提升了《温柔刺客》的耐玩性，相信通关一次后，本作依然有足够的吸引力让玩家再来一遍。

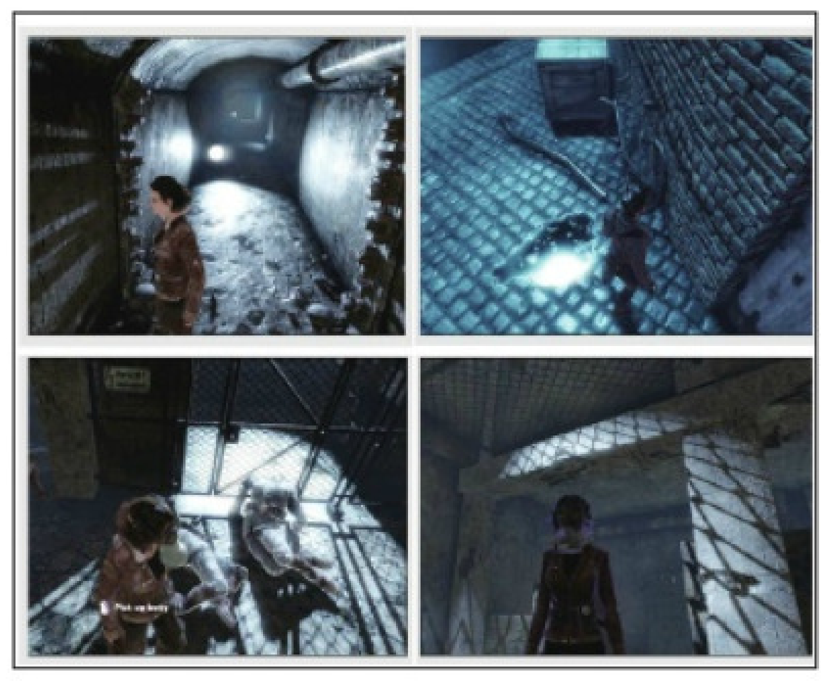
总体而言，《温柔刺客》是一款中规中矩的作品，没有太大亮点，也没有太大失误，游戏系统稍显单薄。整个游戏体验就像游戏整体的风格一样波澜不惊，但从耐玩度的角度来看尚算过关。《温柔刺客》有着大作的底气，但没有大作的实力，游戏系统涉及到不少亮点，但都是蜻蜓点水般，没有深入挖掘而为游戏服务，好的创意不免流于表面，Replay Studios还缺乏一定的游戏大作发开经验。也许这款潜入类作品的发售可以为他们积累更多经验，期待Replay Studios以后有更好的作品面世。



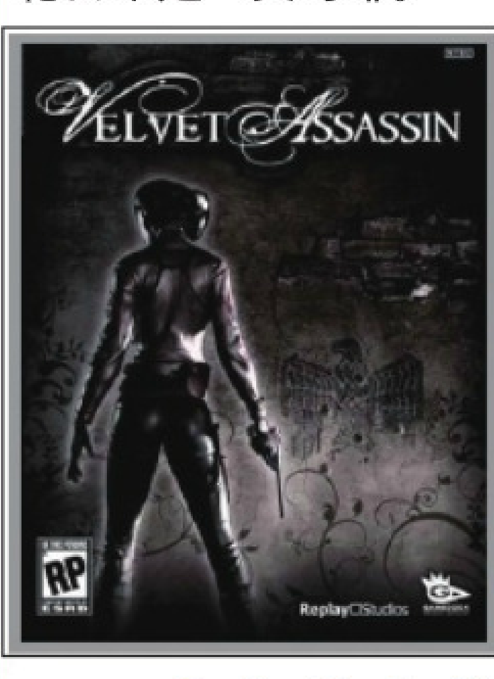
游戏中的多种任务形式



游戏中会随机出现的多种杀敌招数，据称有50多种



逼真的光影效果





Replay Studios官网上仅有的两款作品



小菜园里的大乐趣
——笑评《植物大战僵尸》

■山西 坏香橙

1.当僵尸遇上植物

将原本泾渭分明的两个概念强行糅合在一起，产生的效果无非是格格不入或者笑料百出这两种。无疑，擅长开发益智游戏的PopCap Games对于第二种效果的乐趣价值了解得非常清楚，因此才会做出这么一部充满"无厘头笑果"的有趣玩意——《植物大战僵尸》。

僵尸，一种存在于幻想中的没脑子不死生物。集群活动，动作迟缓，最喜欢吃脑子。

植物，一种存在于现实中的无神经生物类别。种类繁多，不会移动，是素食的起点。

那么，当不吃素的僵尸呻吟着接近你的后院，当你唯一的武器只有那不长脚的植物，你的选择又会是什么？

别担心。放轻松，一切皆有安排。

2.一个玩家的感受·第一日

从第一印象来看，《植物大战僵尸》属于典型的线性制塔防休闲游戏，乍看之下，和同类作品唯一的区别是把倾泻弹药制造弹幕的机枪炮塔换做了发射豌豆和西瓜的栽培物。很简单很无趣？看上去的确如此，实际上这部游戏的个中乐趣也只有亲身上手后才能体验，让我们从一位普通玩家的经历看起：



上班偷菜（开心网），下班浇花（迷你游戏模式）——某玩家的真实游戏现状写照

第一天，你下载了这部游戏，解压至全英文路径后双击图标准备开始体验。嗯，对于一个习惯于看过说明书再动手的保守主义玩家来说，先看看介绍似乎是个不错的开始，于是你选择了"HELP"。

"当僵尸们登场之后，坐在那里啥也别干。当僵尸们钻进你的屋子里时，你便赢了。"

……等等，似乎有些地方不对劲，印象里这不是个塔防游戏么？你揉揉眼睛，仔细看看这份只有两句话的说明书结尾——哦，在这里："这份给你的说明书由僵尸提供"。

一丝微妙的曲线浮现在你的嘴角边。看上去似乎有点意思？



群尸"僵"突猛进，"冬"瓜凶悍灭击



迈克尔·"僵"克逊——这噱头创意可是真把作为MJ歌迷的笔者煞住了……

3.笑话看完，下面继续严肃正经，让我们接着看下去。

第一天。看完了那让人啼笑皆非的帮助说明，你摇摇头，退回了主菜单重开游戏。和许多休闲游戏一样，《植物大战僵尸》把最初的三个关卡设计成了训练教学任务。由于对鼠标的使用很熟练，因此你轻而易举便掌握了基本的游戏方式：左键点击列表里的豌豆苗，移动指针到草皮上，单击即可完成栽种。然后，你那英勇无畏的小豆苗便会冲着同样不知后退前来拜访的僵尸连连喷射圆圆的豌豆，直到把这些不知死活的进犯者统统撂倒为止——第一关便是如此简单，简单到你开始怀疑这是否又是一部有噱头没创意的平庸之作。但到了第二关你便开始感觉又有些不对劲：和一般常见的塔防游戏相比，这部噱头之作的防线构筑供求关系明显要自主得多——用豌豆干掉僵尸并不会收获更多可作为防御建设的资源，正相反，最主要的供应设施不仅需要自己建设自给自足，连实际的资源收集居然也需要手动点击才能完成。弄明白这个基本系统后，一方面你对这个看似劳神费力的设定颇为不满，另一方面你却隐隐约约地产生了类似于即时战略游戏体验的感受。无论如何，至少从目前的体验来看这个系统复杂程度尚处于可接受范围内，于是你决定继续玩下去。

4.一个玩家的感受·第二日

时钟显示凌晨1:30。你揉揉酸疼的眼角，开始考虑是否要关机睡觉以防耽误


对细节的重视——你注意过巨“僵”手中的大棒形状吗？



本季度最强游戏帮助，应该没有之一

第二天的工作。第22次的决心终于换来了成效，你放开鼠标走进卫生间准备用凉水洗洗脸。真是出乎你的意料：这部看上去简单无聊的游戏居然有这般强烈吸引人再来一局的魅力。冰凉的冷水让你清醒，开始混乱的思维逐渐重归条理，你开始一条条细数总结起这部游戏的乐趣所在。

首先，这部游戏提供了丰富的武器栽培可供选择：在共计49种的植物列表中起码有一半属于直接杀伤的类型。光是一开始的豌豆便有5个造价不同功用各异的同胞，难能可贵的是，拜游戏精密可控的供求系统所赐，每种豌豆都有不可或缺的实用价值存在。一味的追求高价格大威力豌豆？结果就是在经济尚未成形的前期便被最低级的普通僵尸吃掉脑子；同样，极端地苛求投入产出的面积比例，妄图用低价豌豆构筑防线的下场就是被后期成群结队的僵尸大军淹没草坪。不仅仅是豌豆，实际上，游戏中一共存在三种类型分明适用于不同场合的炮塔栽培，每一类型每种植物都有其不可替代的地位，倘若再把混合使用的思路添加进去……你感到发胀的太阳穴又开始跳动了。

其次，除了防御这边的植物，进攻一方的僵尸同样也是五花八门种类繁多。单纯提升耐久可在植物炮火洗礼下坚持更久的装甲型改进版僵尸自然不用多说，诸如遁地、浮空甚至踩着高跷撑着跳高竿跃过防线的僵尸也是层出不穷。更有甚者还有能架设折叠梯让一众后来僵尸得以越墙而过的梯子僵尸，会从半空中一跃而下将防线后边的植物拔了就跑的蹦极僵尸，以及耐久度惊人、破坏力更惊人的巨人僵尸等都是后期让人头大不已的顽敌。对于这些进攻手段越发蹊跷的僵尸大军，单纯的火力堆积是绝对收不到什么好成效的，再威猛的主动进攻防线也招架不住一波一波接踵摩肩袭来的僵尸洗礼。怎么办？对应之道当然有，那就是各种被动防御植物。尽管往往不能对来犯之敌造成直接伤害，但这些辅助性栽培对各种不同敌人造成的削弱也是不可忽视的：坚果和万圣节南瓜可以构筑坚固的壁垒，从而将大部分僵尸隔绝在火力输出防线之外；磁铁蘑菇可以吸收各种金属制品，让那些装备着各种工具的特种僵尸地不能遁、盔不能顶、梯不能架、跷不能蹦只能老老实实被动挨打；蒺藜可以让各种僵尸驾驶的车辆轮胎放气彻底丧失功能；至于那讨厌的凌空飞渡气球僵尸，除了用仙人掌和猫菖蒲发射的刺针解决那该死的气球让它落回地面外，可以鼓动强风的三叶草更能瞬间把它们吹得无影无踪。所谓一物降一物，正是这些互相克制的辅助植物与特种僵尸给看似简单的系统增添了丰富的策略要素，由此你才会把一晚上整整5个小时毫不犹豫地统统投进这部游戏之中。

再者，提到系统，这部游戏的整体结构设计也是值得大为夸赞一番的杰作：第一，尽管列表中提供了将近半百的植物可供防守选择，但作为玩家的你在一局游戏中可以同时装备的栽培种类至多不过10种，因此根据当局游戏出场僵尸的种类选择不同的搭配方案构筑防线便成了必修课程——选择是自由的，当然结果也是做出选择的你自己承担。第二，在游戏过程中，除了收获建造防线的资源“太阳”外，还有另外一种产量明显要低很多的经济资源“货币”可以收获。尽管不能在收获的当下即刻获得回报，但在游戏大局中这种资源货币的重要性用什么来形容都不过分——最重要的栽培装备上限栏、更强力的植物武器种类、必不可少的安全防线甚至最快捷最休闲获取资源货币本身的Mini Game道具都需要消耗它来购买。从微观到宏观，两套各自独立却又息息相关的经济系统完整地填充了整个游戏的耐玩性指标。那被消耗的5个小时物有所值，你毫不怀疑地确信了这点。

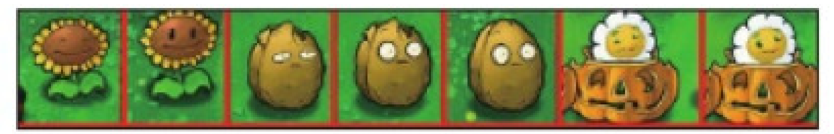
最后，整个游戏提供的丰富游戏要素与让人会心一笑的小细节同样让你拍案叫绝：通关了？别走开，真正的游戏才刚刚开始——看看“Mini Games”“Puzzle”和最重要的“Survival”这三项吧，你会发现刚刚结束的关卡洗礼仅仅是一个开始。厌倦了轰杀僵尸？“Puzzle”中的“I, Zombie”可以让你来指挥僵尸吃脑子的演习，与单纯防守完全相反的游戏方式，循序渐进的难度绝对会让你大呼过瘾。怀念关卡过程中的插曲小游戏？“Mini Games”里可以一个不落地让你找到重演的机会。想换换脑子玩玩其他的休闲游戏？根本不用退出，在这里你可以找到《宝石迷阵》和《怪怪水族箱》的僵尸版替代品——没必要去念叨什么版权神圣不可侵犯，要知道，这些休闲游戏的制造发行全是PopCap Games本身。当然，你也不会忘记那些让你眼前一亮的噱头们：比如那条出自僵尸食客的帮助信息；比如那惟妙惟肖仿佛出自迈克·杰克逊经典MV《颤栗者》的太空步僵尸；你更不会忘记那些出自著名科幻小说作品名与知名乐队名的迷你游戏标签。虽然这些只是细节，但你能明确感受到那制作人投入其中的用心，你由衷地赞美着这些细节带来的快乐。一部益智游戏的魅力能达到这个地步，想必它的价值是足以得到肯定的吧。

5.一个玩家的感受·续

是的，分数不能代表一切，尤其是在这个名牌雷作横行的2009年似乎更是如此——但对《植物大战僵尸》而言，这一次却收获了不折不扣的肯定：GameSpot评分8.5，IGN评分9.0。看着这两个骄傲的分数，想起最初那出于类似期待《斯大林大战火星人》般笑闹目的而去下载的心态你不禁哑然失笑。无论如何，作为2009年第二季度最赞的休闲类游戏你完全找不到不去体验一把的理由，如果你还没有尝试它，还在等什么呢？P



无处不在的幽默，你能看出来这些标签恶搞的原型吗？《我，机器人》《哈利·波特》、基地能手乐队（ACE OF BASE）、齐柏林飞艇乐队（LED ZEPPELIN）


植物的表情


你顶铁桶头，我上磁石菇



扯淡到永远
——Duke Nukem Forever史纲

■江苏 十大恶劣天气

这款游戏尚未发售，但维基百科上关于它的资料，打印出来足足有13页，几大游戏网站上关于它的前瞻和相关新闻加起来超过了100篇。这是一款FPS游戏，但几乎所有还在关注电子游戏的人，都对它的名字如雷贯耳。这款游戏开发过程中先后经历了5代图形架构，更换了3套图像引擎，先后有4支队伍参与过它的开发。这款游戏开发了12个年头，在这段时间里曾经重点关注，并后来一直追踪报道的游戏杂志，后来不少都倒闭了，开发这款游戏的公司——3D Realms现在也基本处于瘫痪状态。它，就是《永远的毁灭公爵》（以下简称DNF）。今年初，随着3D Realms的经营陷入困境，Take-Two宣布不再提供DNF的开发资金，当全世界的玩家都认为这款扯了12年的游戏要告终之后，Take-Two随后又表示会继续持有DNF的版权，但游戏是否会继续开发，就连他们自己也不知道。然而，扯淡结束了吗？

1997年——开扯

1997年4月28日，DNF正式宣布，游戏卖点包括“无法预知的高度互动性”“将游戏性推向极限”“将会确立FPS游戏模式的新标准”这些华丽的辞藻，比较实在点的信息是游戏会基于Quake II引擎开发，并且游戏的发售日期最迟不会超过1998年6月。



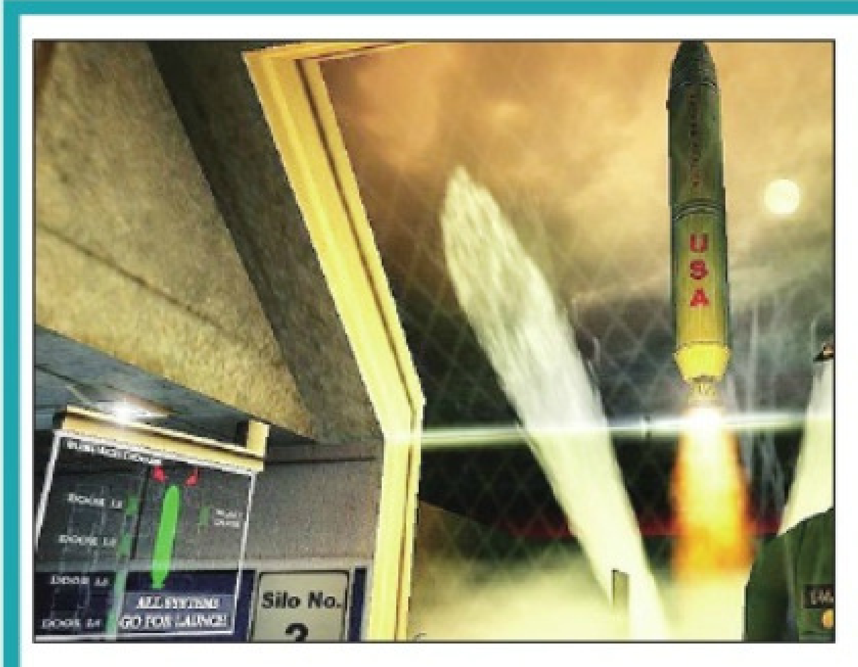
3D Realms公司的“散伙照”

1997年第8期的PC GAMER杂志公布了一组DNF的开发截图。在同年11月刊登的文章中，3D Realms总裁斯考特·米勒表示游戏会在1998年内发售，已经绝口不提先前所说的“最迟6月前”的发售日期。事实上，直到11月，制作组才得到Quake II引擎的代码，之前的那批开发截图是制作组闲暇时使用Q1引擎制作，并预渲染后用来忽悠人的东西。DNF的扯淡本质，也许从它无厘头的开始已经注定了。

1998年～1999年引擎的第一次更换

1998年E3大展上，3D Realms公布了游戏基于Quake II引擎的演示视频，显示游戏已经具备了很高的完成度。正当玩家们认为DNF的开发终于走上正轨之后，同年6月，3D Realms宣布游戏将会更换到EPIC公司的“虚幻”引擎，显然这样就意味着游戏的开发又要从头来过。但项目负责人布鲁萨德表示更换引擎只会让制作组多花1个月到6周左右的时间，不会给游戏的上市带来显著影响，但游戏的发售日期已经推迟到了1999年，距离今年正好是10个年头。

到了1999年，3D Realms表示DNF将使用改进版的“虚幻”引擎，因此游戏还将继续延迟。11月制作组在PC GAMER杂志上公布的截图第一次展示了UE引擎下DNF的开发状况，随后在3D Realms向玩家赠送的主题圣诞卡上，赫然写着DNF延期至2000年的消息，DNF也从20世纪扯到了21世纪。



游戏公布的第一批开发截图，但实际上是在老Quake引擎的技术上制作出来的，此时制作组还没有得到Quake II引擎的代码就宣布游戏已经投入开发，并且公布了发售日期

2000年～2004年——扯进新纪元

2000年12月，正如大家所预料的那样，DNF依然是鬼影没有一个，不过也传来了一些好消息，比如Gathering of Developers宣布获得了DNF的发行权，以及3D Realms在主题圣诞卡上宣称DNF会在2001年发售的消息。

2001年E3大展上，3D Realms推出了一段基于UE引擎的流程视频，游戏中的毁灭公爵置身于赌城拉斯维加斯，与盘踞在这里的各种异形生物战斗，之前所说的高度互动性在这段视频中也有所展现。比如玩家可以往自动贩卖机中投掷银币，然后拿出选中的食品、饮料用于补血，还可以在战斗的间隙拿旁边的老虎机小赌一把。

2001年8月，Gathering of Developers不幸成为了第一家被DNF拖死掉的发行商，随后Take-Two宣布接手这一项目，游戏也准备在圣诞节发售。但Take-Two高层对这款跳了很多年，并且依然使用落伍技术制作的游戏非常不满，认为现在发售只会让巨额投资血本无归。在得到EPIC的技术支持之后，整个项目组由22人扩大到了31人，并且在UE引擎的基础上实现了众多未来UE2才具备的特性，包括Pixel shading、法线贴图、高动态范围光影效果等技术，游戏超过95%的内容都被推翻重做，包括原先所有的关卡设计。

2004年9月14日，3D Realms宣布DNF将会使用Meqon公司（后来被物理显示芯片厂商Ageia收购）为下一代游戏打造的物理引擎，代替原来使用的Karma物理引擎，不少业内人士相信DNF已经将眼光瞄准了次世代平台。

2004年9月9日，Gamespot网站报道DNF已经更换到DOOM3引擎开发，随后许多游戏媒体通过电子邮件向布鲁萨德确认此事，但既没有得到肯定，也没有否定，于是误认为他已经默认此事，于是争相转载了这一消息。布鲁萨德随后出面表示此事纯属子虚乌有，他之所以没有及时回复，是因为自己正在办公楼内忙于一些琐事。

2007年3月20日，思考特·米勒在对YOUGAMER的访谈中表示游戏依然会使用“虚幻”引擎，但没有公布具体的版本号。但我们可以确认的是，DNF在2005年至2007年之间至少又更换了一次图像引擎。

2005年～2007年——接近完成？

由www.computerandvideogames.com评选的十大跳票游戏中，3D Realms就拥有两款作品——DNF和《掠食》（Prey，与DNF一样跳票了12年，但不同之处在于它最终与我们见面了）。在2005年的E3大展上，《掠食》进行了展示，并且最终于两年后发售，但DNF居然在此次展会上彻底消失不见踪影了。

2006年2月，布鲁萨德在一次给IGN的视频访谈中表示，DNF的开发即将结束，他们已经完成了武器、怪物和全部场景的构造，正在进行最后的整合。2006年4月，布鲁萨德展示了一段Demo，其中包括一段早期流程，一场飞车战斗和一些训练关。4月21日，斯考特·米勒表示DNF即将发售，制作组目前已经开始着手准备《毁灭公爵》系列的下一代作品。

为了让3D Realms能够尽快发售DNF，Take-Two宣布如果制作组可以在2006年内（截止到12月31日）发售，会提供50万美元作为奖金。但布鲁萨德表示制作组从来就没有考虑过奖金问题，因为他们不可能为了钱而“过早的”发售一款作品。尽管3D Realms说的比唱的还好听，但外界已经察觉到了这家公司已经陷入了经营困局。2006年8月30日，Shacknews报道DNF项目组的5名核心成员由于开发商拖欠工资集体辞职，这可能让这款游戏再度延期。随后，3D Realms强烈地否认了这一报道，并表示即便全部开发成员集体辞职，游戏也会“如期发售”，因为“开发工作已经接近完成了”。

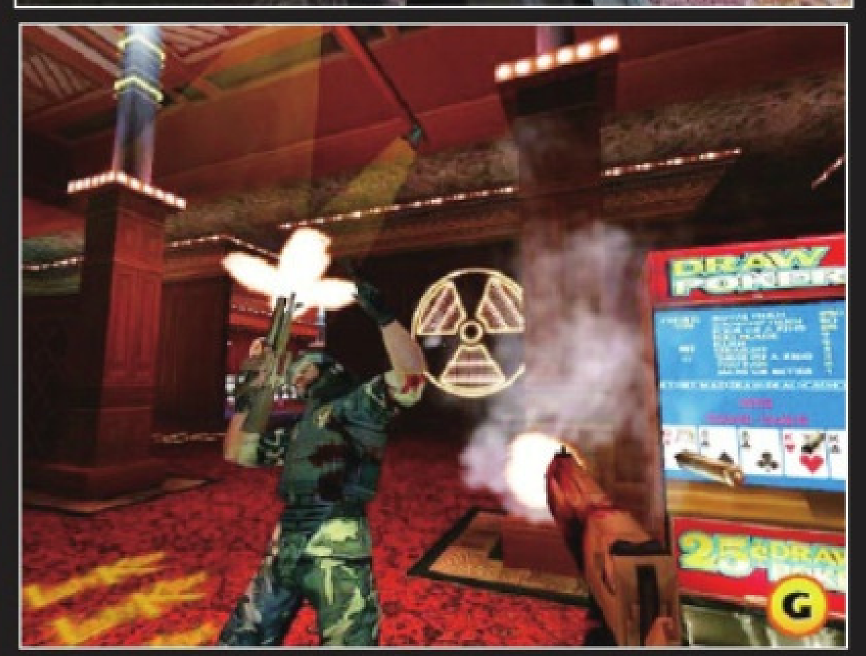
2007年～2009年——垃圾信息不断

3D Realms分别于2007年1月25日和5月22日发布了两张DNF的截图，只有200×125的分辨率，画面中出现了手持双枪的公爵以及一只变异野猪。之后3D Realms又陆续发布了几张截图，但均是上述截图的高清版，或者是从另一角度获得的图像。事实上，这也是DNF最后一次公布即时演算的游戏截图，之后能够“证实”DNF是一个正在开发中的游戏的证据，可谓是五花八门，但它们均与游戏本身毫无关系。

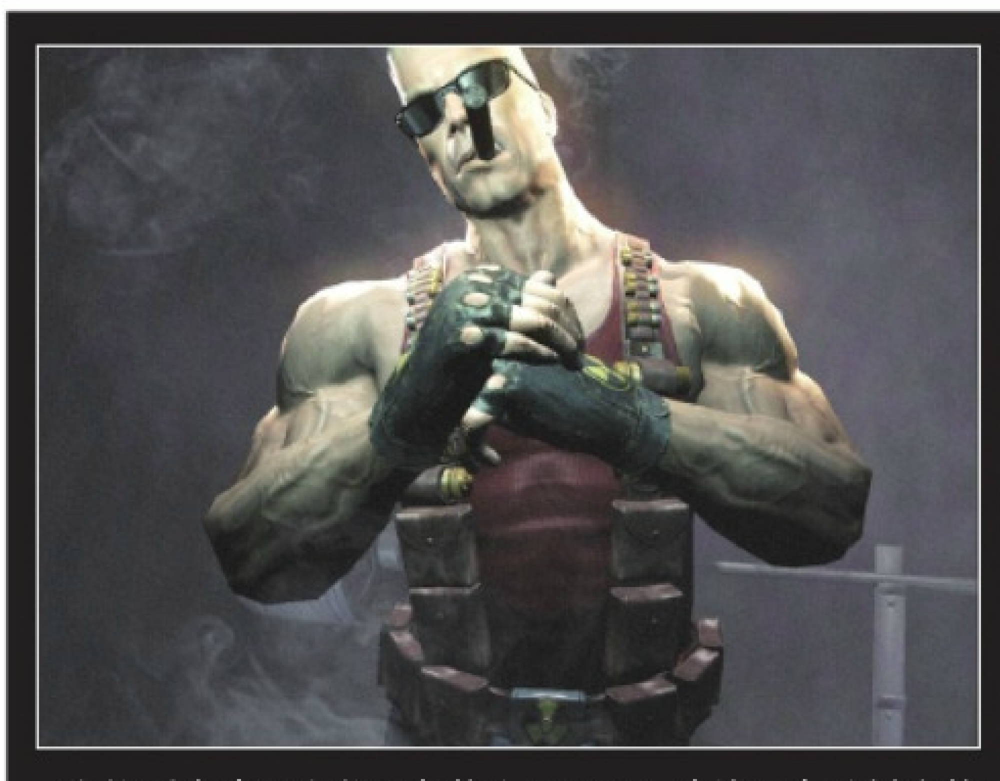
2007年12月19日，一段新的预告视频被发布，布鲁萨德表示这段视频中已经包括有游戏的片头以及片尾动画，暗示游戏已经完成了开发，但依然在进行最后的润色。同时布鲁萨德还表示音







使用Quake II引擎开发后的截图，实际上这是DNF完成度最高的一个版本




你能看出这两张截图有什么区别吗？也许只有分辨率的不同了，这就是3D Realms两年时间内的全部成果——两张内容一致，只是从低清变为高清的截图

乐人杰里米·索尔（代表作《横扫千军》《星球大战——旧共和国武士》《上古卷轴——湮灭》谱曲）加入了DNF开发组。

进入2008年2月，斯考特·米勒给2月份的《达拉斯商业周刊》发送了一封电子邮件，提到DNF将会在年内发布，但消息发布之后遭到了布鲁萨德的公开指责，他认为游戏只会在“该发售的时候发售”。同年E3大展，DNF再度缺席。

2008年9月24日，3D Realms在Xbox Live Arcade上公布了DNF的成就列表，并表示游戏已经完成了80%的任务设计，但玩家们普遍反映这又是释放的烟雾，因为对于一款只有几张模糊截图和几段预告片的游戏而言，很难让人相信它确实存在。尽管如此，“烟雾”依然被持续不断的释放出来，如2009年2月11日，布鲁萨德公布了DNF的Bug列表，就连一些资深游戏媒体从业者都对此不屑一顾，“DNF应该是一款不需要Debug的游戏，因为它本身就不存在，或者说它本身就是一个巨大的Bug”。

2009年——谎言终结?

如果说DNF是一款自从开发依赖就一直是迷雾一样的作品，那么进入2009年之后，它的开发者3D Realms则也转入了迷雾状态：5月6日，3D Realms突然宣布已经无力维持游戏开发资金，游戏的主创人员已经与公司解约，公司也名存实亡。5月14日，DNF的发行商Take-Two对3D Realms提起法律诉讼，要求他们赔偿1200万美元，因为当年Take-Two从Infogrames手中使用了同等数额的资金购买到了DNF的版权。3D Realms在法庭上针锋相对，表示这笔资金没有一毛钱进入了自己的口袋，这是Take-Two与Infogrames之间的交易，与开发商无关。在起诉被驳回之后，Take-Two又就3D Realms没有履行开发协议而提出违约赔偿，但最终二者之间达成了庭外和解，由Take-Two继续持有DNF的版权，但发行商不再提供任何的开发资金。

来自玩家和媒体的嘲弄

尽管DNF至今尚未发售，近期也不会发售，甚至永远也不会发售，但并不妨碍它获得各种各样的“奖项”。其中《连线》杂志是给予DNF“荣誉”最多的平面媒体。早在2000年，《连线》杂志似乎就已经认准了这款游戏的扯淡本质，在同年6月该杂志评选的“年度十大雾件”排行榜中，DNF位列第二。随着2001年至2002年开发组持续在公布发售日期之后迅速扯皮，DNF连续在两次年度雾件蝉联第一。2004年，《连线》杂志已经提前看透这款游戏永远都不会发售，在给予DNF“雾件终身成就奖”之后，将其拿下了榜单，但读者投票迫使《连线》放弃了这种“专制”做法，在2005年、2006年和2007年三度让DNF领衔“年度雾件排行榜”。2008年连线以“即便是再好的笑话也会变老”为由，试图再度将其拉下榜单，好腾出位置给新生的扯淡娱乐产品，但这并不能避免DNF再次荣获“年度最扯雾件称号”。

2003年6月GAMESPY网站评选的“25大电玩历史上最令人无语的时刻”，将“DNF每次公布发售日”列为该排行榜的第18位。玩家们对DNF的态度从期待变成了怀疑，一直到嘲弄，争相恶搞这款也许根本就不存在的游戏。光游戏的名字，就有诸多版本，如《从未存在过的毁灭公爵》（Duke Nukem ForNever）、《无论何时的毁灭公爵》（Duke Nukem Whenever）、《曾经的毁灭公爵》（Duke Nukem Neverever）。还有的玩家参悟出了DNF不发售的原因——原来DNF就是Do Not Finish（未完成）的首字母缩写。

Croteam制作组对DNF的态度，在他们制作的《疯狂萨姆》系列中得到了充分的展现。《疯狂萨姆》系列本身就是以《毁灭公爵》为参照制作的，包括蛮横无理的壮男主角，堆满屏幕的变异怪物。Croteam原来的东家正好就是被DNF拖死掉的Gathering of Developers，也许是怀恨在心，在制作组完成初代《首度遭遇》《二次遭遇》（一代资料片），正在准备制作游戏的正篇第二作的时候，发现公爵大人依然是不见踪影，于是在这款作品中狠狠地恶搞了一把。

萨姆一出场，就抱怨“金发猛




2008年9月公布的两张截图，尽管布鲁萨德坚称这是实际截图，但你可以在其中找到鲜明的CGI加工痕迹

男”没有出现，因此自己不得不再次出山拯救世界。后来萨姆在一棵歪脖子树上找到了一具被吊着的大号骷髅，身上还悬挂有一支公爵使用的火箭筒，萨姆看后自言自语道：他一定是“永远的”（Forever）挂在这里了。这也解释了先前被他提到的“金毛猛男”的下落，或者说DNF迟迟不推出的原因。整个游戏字幕中凡是出现Forever一词，均被大写、加粗、加大，不断刺激3D Realms员工脆弱的神经。



Croteam工作室似乎还不满足于在作品中恶搞DNF，他们还注册了一个“开发中作品”的主题网站——《永远的英雄萨姆》（http://www.serioussamforever.com/），该网站上只有一张低分辨率的萨姆形象图片，一段低分辨率的预告视频，以及一个即将发售，但永远也不会发售的发售日期。



结语

从技术层面上来看，DNF难产的原因首先是3D Realms在开发实力上的不足：自从1987年公司创立（Apogee Software，这也是3D Realms的正式注册名称）以来，一共诞生了25款游戏，但却总共取消了多达30款游戏的开发。自从1996年以来，除了《马克斯·佩恩》系列的两款作品，3D Realms没有在主流游戏平台上独立推出过任何作品，即便是跳票了12年的《掠食》，也是转交给Human Head工作室之后，由他们利用两年时间打造完成的。



司考特·米勒和乔治·布鲁萨德炒作同一个新闻12年，这是一种什么精神病？





《永远的英雄萨姆》，这只是无数恶搞DNF作品的其中之一

就DNF而言，尽管没有任何资料能够证明它的开发究竟完成了多少，但可以肯定，它那长达12年的制作期内并不与其开发进度成正比，否则Take-Two也不会对这款游戏失去信心。DNF缓慢的制作进度并非完全是因为开发者们不思进取：FPS的灵魂——3D引擎一般每隔3年就要更新一次，这也就意味着一部FPS的制作周期如果超出了这个时间，要么在上市后因为落伍的外观而遭遇无人问津的下场，要么就只有更换新一代引擎之后返工重做。开发实力强大的制作公司通常是在一代作品投入开发后不久，就由旗下的另一个工作室对游戏的下一代作品进行开发，以充分利用现有的技术资源。而对于3D Realms这个完全是靠自筹资金运营的小公司而言，在更换引擎之后还没有完成多少内容，就可能被日新月异的技术浪潮所淘汰。他们的开发，实际上是在起点和距离终点很远的位置之间进行往返跑。事实上，DNF的开发，如果没有Take-Two断断续续投入的资金，也许在多年之前就可以宣判公爵的死刑了。



自从2008年之后，已经没有任何DNF的游戏截图，取而代之的是场景设定图，甚至是手绘稿

如果暴雪宣布《星际争霸——幽灵》依然在开发，玩家们的期待肯定会被再度点燃，而此次3D Realms宣布倒闭，DNF停止开发的消息，倒让玩家们感到了一种解脱——连续12年炒作同一个新闻，任何事物都会恶质化。

就当全世界从最初的关注，一直到对此漠视，直到鄙视DNF的人认为一切都结束的时候，DNF再度爆出新闻：3D Realms很快改口公司没有倒闭，而是“缩减规模之后继续运营”，并且会继续DNF的项目，还公布了它的最新发售日期……P

前言：泰伦族Tyranids（俗称虫族）作为本次《战锤40K——战争黎明2》（简称DOW2）新加入的种族，秉承了Relic一贯所谓“新种族必然IMBA”的优良传统，联网对战的玩家们也纷纷表示本作的泰伦“很好很强大”。另外，在战网排行榜上更是一度出现前20名中有一半以上的玩家为虫子指挥官的盛况……此等虫族一统天下的状况直到1.21平衡补丁发布之后才有所收敛，THQ果断地在1.21补丁中加入了“孢子雷不能进入隧道和传送门”这条改动，正是这条在外人看来完全不知所云的改动却实在地扼杀了泰伦最凶残暴力的一招：坑道孢子雷自杀攻击！被废了大杀器的泰伦瞬间走势下滑，大量的虫族指挥官因为再也不能随心所欲地使用“必杀技”而陷入了迷茫，其实如今的泰伦在英雄“变种蛇虫”的带领下依然是DOW2中机动力最高、对战略地点反应速度最快、前期抢点最霸道的种族。今天笔者就准备在普及变异蛇虫战术的同时将泰伦基本的战略部署和常用兵种组合略作介绍，不足之处欢迎各位高手向责任编辑8哥拍砖，吾辈将会在今后的日子中更加精进DOW2之道也！



坑道战，嘿坑道战 埋伏下泰伦千百万！

■上海不全20蓝装不罢休の吾辈

变异蛇虫的地图技能：

变异蛇虫：

变异蛇虫（Ravener Alpha）乃泰伦3级基地兵种蛇虫的进化型，这些蛇虫精英依靠挖掘地下隧道，率领虫子们神出鬼没地袭击敌方目标。如果说暴君是疯狂的战士、利卡特是狡猾的杀手，那么变异蛇虫绝对是泰伦族中最令人生畏的战术大师。在如今失去“坑道孢子雷流”的情况下，变异蛇虫依然是虫族选手使用率最高的英雄。



在DOW2中选取不同的英雄会获得组合不同的地图技能。这些地图技能有的是该英雄独有，也有的针对该英雄技能进行互补配合，所以了解所选取英雄附带的地图技能是了解英雄战术战略操作的第一步。

催化（需要1级基地）

说明：目标虫族单位进入狂热状态，作用时间内攻击力大幅度提高，持续时间结束后该单位将自行毁灭。

解析：作为舍身技只有在万不得已的情况下才推荐使用，虫族真正值得狂热并且提升攻击力之后有显著特效的兵种并不多。当然你财大气粗，又不断通过杀敌获得大量的地图点数，可以不计较单位损失和地图点数，并能忍受想击杀的单位最终安然撤退回基地的话，请随意用。

空投孢子雷（需要2级基地）

耗费：100资源，5人口，350地图技能点数

说明：在指定区域空投一组孢子雷。

解析：变异蛇虫地图技能中最实用也是最常用的技能，直接在目标地点空投一队孢子雷，通常来说是在失去“坑道孢子雷流”之后目前变异蛇虫最佳的对密集敌方单位进行团灭轰炸的杀招。注意：空降的孢子雷需要自己操作引爆，否则会被敌方打爆。

无尽虫海（需要2级基地）

耗费：300资源，30人口，500地图技能点数

说明：分别在基地召唤一队撕裂虫群、角虫、兵虫。

解析：超级不实用的地图技能，耗费很大却只召唤了三队初级兵种。当然在残局阶段点数充足的情况下，可以靠额外的三队兵种抢占资源点。

变异虫族领域（需要3级基地）

耗费：650地图点数

说明：将指定地图区域转换为虫族地盘，在此地盘中虫族单位攻击提升。

解析：地图区域在转换为虫族地盘时，地底会不断有

大型触须伸出。凡被触须刺到的单位，无论是车辆、大型单位、炮台都是一下KO，其余步兵单位则也会受到伤害。和空投孢子雷一样是变异蛇虫的实用地图技能，在后期大混战时的作用极其逆天。

开局篇

变异蛇虫一级基地技能：

Crippling Talon 折磨巨爪（武器槽）

耗费：110/25

效果：增加变异蛇虫的近战伤害，降低遭变异蛇虫击中部队的速度和伤害力。装备后变异蛇虫切换为近战攻击。

Hardened Carapace 硬体甲壳（防具槽）

耗费：120/20

效果：升级后变异蛇虫获得“地下突袭”技能，消耗MP50。使用后变异蛇虫将潜入地下移动，当变异蛇虫从地下钻出时可击飞周边敌方单位并对其造成伤害。增加变异蛇虫少量HP。

Reinforced Chitin 固化角质层（防具槽）

耗费：105/25

效果：任何近战攻击变异蛇虫的单位都将被减缓移动速度。增加变异蛇虫少量HP。

Burrow Trap 地穴陷阱（附件槽）

耗费：100/20

效果：装备此附件之后，赋予变异蛇虫铺设“地穴陷阱”技能，消耗MP45。陷阱可对经过敌人造成晕眩与伤害。

变异蛇虫在初始状态默认为远程攻击，但在DOW2中远程攻击因为受到“移动射击”“站定射击”还有“掩体”等各种特殊判定的惩罚，所以并不能达到攻击输出最大化的效果。相反升级了“折磨巨爪”之后，不但变异蛇虫的攻击得到了提升，并因为攻击方式变为近战之后可将敌方远程单位强制拖入近战反击，从而成为前期变异蛇虫必升的技能。附带减速效果的近战攻击让变异蛇虫在开局对付各种族初级单位时威胁十足，基本上两三下攻击就可让想强行开点的小队损失队员。



变异蛇虫初始的攻击方式为不带任何特效的远程攻击



升级了“折磨巨爪”之后就算面对重装单位杀伤力依然十足

（智库馆小贴士：在DOW2中可以远程射击的单位都拥有远程射击和近战攻击两种攻击方式。大多数远程单位的近战攻击力都相对远程攻击弱，同时进入近战模式时因为无法射击而不能发动远程武器特殊效果，比如散弹枪、火箭炮等击飞效果都将失去。）

防具和附件选择方面，因为泰伦族较易在前期获得资源优势进而选择速升2级基地的战术，所以大多数的变异蛇虫会选择节约资源用在升级基地而不升级防具和附件。这并不意味这些技能毫无用处，像升级“硬体甲壳”后获得的“地下突袭”，就是变异蛇虫对掩体后远程单位和架设武器单位最主要的打击手段。“地穴陷阱”也能让那些踩到陷阱的倒霉蛋在一段时间内无法进行操作，这让变异蛇虫可在一些战略要地比如资源点旁，或者在对手的撤退地点上铺设陷阱来重创对手。但这一切比起虫族解锁2级基地的科技而言真的只有延后的份。



角虫对远程的初级兵种有天生的压制力

开局兵种战略部署：

泰伦开局后的默认小队为角虫，作为近战单位的角虫在初期抢点时对灵族默认的守护者小队（远程）、星际陆战队默认的侦察兵小队（远程）能起到压制作用。同时，角虫能跳跃一些障碍物的移动方式也给予其能快速抵达地图较远位置资源点的机动力。变异蛇虫则因为附带的“挖洞”能力，更是能瞬间抵达大多数两人对战地图的中央区域。隧道提供的逆天机动力让虫族在开局阶段就能对敌方的开点进行压制，同时这条初期的黄金隧道也是虫族后续部队发动闪电战的根本。



蛇虫挖掘的第一条隧道将是后续部队最快达到地图中央的根本

因为虫族的VIP兵种“武士虫”需要400/15的建造费用，所以在开局起始单位的训练通常会根据对手种族和开局选择不同的兵种来进行训练。角虫对于大多数的初级远程兵种都有不错的压制作用，尤其在抢点时表现出色；撕裂虫群则因为小队单位多、基地恢复兵力不需要额外费用和有节点光环庇护便无法被压制这几个特点，成为了不错的开点和吸引火力的单位；兵虫远程攻击附带的“感染”

特效能使被击中的单位在受到其他伤害时掉血更多，也让其成为初期泰伦必然出镜的小队。

虫族的开局是DOW2中公认最具侵略性的，廉价而优质的初级单位配合上变异蛇虫的隧道，能在前期抢占下大多数重要的资源点。随后在泰伦的武士虫训练完毕之后，虫族将迎来更加可怕的前期优势。第一队的武士虫是每个泰伦领主重点培养的精英部队，在一级基地时武士虫只能升级“藤蔓绞藤”，升级后的武士虫将变为带“压制效果”的远程攻击单位并获得增加周边泰伦单位生命的节点光环。在武士虫的带领下，加上变异蛇虫的隧道，虫族部队几乎无处不在。操作好的玩家更是可以进行华丽的多线操作，武士虫携带一队角虫或是撕裂虫群就可以四处抢点，变异蛇虫则双线进行守点或是追杀敌方低级单位。

开局和中前期泰伦的战略方针就是尽可能地多抢点获得经济上的优势，有了经济优势后无论是想速升基地解锁高级技能还是继续暴兵进行压制皆可。作战的时候最好多加利用变异蛇虫带来的高机动力，以多兵力围剿对手，尽可能地击杀对手单位便能拉开和对手的经济差距。

（智库馆小贴士：只有250点HP的隧道正因为逆天的优质，所以也是对手重点排除的目标，为了保证这些退可守进可攻的坑道能一直为自己所用，在铺设隧道的时候可有意识地将其放置在一些树丛、建筑阴影或是地图上不显眼的位置。记住，隐蔽性远比用重兵进行防守更来得实用！）

中期篇

变异蛇虫2级基地技能：

Acid Splatter 酸液腺体（武器槽）

耗费：135/30

效果：变异蛇虫在近战攻击时能产生酸液溅射效果，对与其近战的敌方单位造成范围性的伤害效果。

Corrosive Devourer 腐蚀生体枪（武器槽）

耗费：135/60

效果：提高变异蛇虫的远程伤害，同时获得“腐蚀射击”技能，消耗MP70。启动技能后在一定时间内提高变异蛇虫对载具、重装甲单位的远程伤害。

Regenerate 重生（防具槽）

耗费：150/40

效果：升级后变异蛇虫有一定几率在遭受致死伤害后可瞬间在原地复活。

注：增加变异蛇虫较多的HP。

Strengthened Sinew 肌肉强化（附件槽）

耗费：100/25

效果：提高变异蛇虫的移动速度，包括在地下潜行时的移动速度。

Synapse Aura（Damage）攻击节点光环（附件槽）

耗费：120/35

效果：变异蛇虫获得“攻击节点光环”，光环周边的所有虫族单位将提高近战和远程攻击力。

Toxic Miasma 毒气缠绕（附件槽）

耗费：130/30

效果：获得“毒气喷吐”技能，变异蛇虫可在其周围喷出一片毒气云，范围内的所有敌军单位都将受到伤害直到他们脱离毒气范围。

由于当基地升级到2级之后就可以解锁变异蛇虫的所有技能，这正是吾辈强力推荐虫族采取速升基地战术的原因之一。全技能的解锁也让变异蛇虫可根据场上战局组合出针对性和实战效果极为强悍的技能Combo，像“折磨巨爪”+“固化角质层”搭配上增加移动速度的“肌肉强化”，便是追杀型变异蛇虫的标准配置。“硬体甲壳”潜行击飞特效+“酸液腺体”“毒气缠绕”的AoE伤害能瞬间对一些贫血小队造成严重打击，也能破坏密集阵地作战的敌方单位阵型。而“攻击节点光环”则是让泰伦整体作战力上升一个档次的团战技能，也是当你选择变异蛇虫和部队抱团作战时才考虑配备的附件槽。一般来说独行侠型的蛇虫可以考虑暂时不升级。



二级基地解锁蛇虫技能之后，依靠技能搭配蛇虫一人就能重创小队

对于技能升级和装备，各位读者只有首先了解技能的说明，熟悉技能的特性之后，通过实战自然会了解技能搭配的精髓。基本上DOW2中只有最合适的技能搭配，而没有最无敌的技能搭配，倘若你坚信不升级反装甲专用的“腐蚀生体枪”也能让蛇虫胜任反装甲重任的话，笔者也没有什么话好说了。



减速+自身移动速度提升，就算被追杀的英雄第一时间撤退也不一定能逃脱虫爪

中期兵种战略部署

泰伦族的中期非常有趣，其他三大种族在升级到2级基地之后都会依托载具发动闪击战并利用载具重装甲的特性来压制初级单位。但是泰伦族的2级基地只有两个单位可供训练：一个是暗杀型单位利卡特；另一个则是有着“泰伦のRPG”之称的高伤害反装甲单位脑能虫。也就是说泰伦没有办法如同其他三族一样依靠载具高速运兵（明白为什么能挖洞的蛇虫那么MVP了吧！），并依靠载具在基地外进行单位补充。再加上利卡特和脑能虫又是造价超级昂贵，血量超洗衣板的脆弱型高伤害单位，虫族升级到2级后一旦出现失误便很容易在兵力上被对手拉近差距。那么虫族2级单位的福利又何在呢？前面提到过的解锁英雄技能是其一，其二是解锁部分地图技能，其三便是解锁虫族真正的核心兵种——武士虫的技能。武士虫前面说过在1级的时候只能升级“藤蔓绞藤”，升级后武士虫会变成有压制效

果的远程单位同时还获得增加血量的节点光环，但通常情况下武士虫真正的威力是在2级解锁，获得对步兵和载具进行严重打击的“毒液炮”（附带增加远程伤害的节点光环）和可通过近战攻击反装甲的“肾上腺激活”（附带增加近战伤害的节点光环）之后才全部展现。武士虫作为泰伦万能的重装甲步兵单位怎么可能只要开局的一队便够呢？怎样都要凑齐三队才够气势，光环才全部照应得到嘛！


武士虫作为主打并提供光环，角虫和兵虫的战力变能得到提升


移动速度缓慢生命脆弱的脑能虫在有隧道的掩护下“打一枪换个地方”

（智库馆小贴士：普通单位的部件升级一旦选定就无法像英雄那样可更改和替换，所以合理选择升级的部件非常重要。）

兵种训练上，二级基地的泰伦要明白“后发制人”这条金科玉律。对手载具一露面立刻就要相应地将脑能虫激活，同时善加利用撕裂虫这个廉价肉盾来吸引第一波火力，并让升级了“肾上腺激活”的武士虫作为第二波后续部队掩护脑能虫，移动慢、血量贫、造价贵的脑能虫还要多利用蛇虫铺设的隧道进行作战，可多加练习“射一炮钻洞，出洞再一发”的操作来避免对手集火秒杀。


▶武士虫+脑能虫是虫族二级基地标准的反机甲主力配置

◀ 以优势兵力打击敌方经济，其余初级部队四处抢点扩大优势



中期的泰伦要做的就是巩固前期积累下的优势，以重创对手主要高级单位，打击对手经济尤其是额外电厂为首要目标。操作上善用武士虫的“节点光环”提升整体部队的作战力，随后还要多加注意对重要单位的保护，务必节省下资源来升级3级基地，释放泰伦真正的终极王牌——刽子手！

决战篇

决战兵种战略部署

2级虫族基地的主打兵种其实还是武士虫，脑能虫和利卡特在很多时候只是锦上添花的存在。如果不是选择变异蛇虫作为英雄，缺少隧道掩护的泰伦族指挥官通常不会训练脑能虫来反装甲反载具，而是继续增加武士虫的数量即可。但当虫族达到3级基地后情况则完全不同，我们甚至可以认为2级基地的相对疲软完全是为了制衡虫族3级基地的逆天怪物的登场——刽子手的逆天程度甚至让有些泰伦的高手发明了所谓的“刽子手三连星”战术。刽子手的三大可选部件每样都能使这怪兽成为泰伦移动的要塞。相对来说“毒液炮”的升级较为常见，走“毒液炮”路线的刽子手会同时获得名为“生体电浆”的技能，此技能人车皆伤，并附带击退效果的范围性爆炸，只要一发就能让人体会“泰伦大规模杀伤性兵器”的恐怖。刽子手纵然强悍但并非无敌，否则谁都只用蒙头造刽子手就能获得胜利了。在让


就算不出脆弱的脑能虫，只要解锁二级基地之后，武士虫的两样新配件一样是强力的反装甲武器


升级了毒液炮的刽子手由于有了“生体电浆”在绝对优势下完全可以压制在对手基地前封路

刽子手成为大杀器的同时，一定要活用其他兵种对其进行配合，尤其是当“毒液炮刽子手”被对手近战类机甲拖入近战之后，千万要防范对手炮兵单位的后排打击，坑道虫和武士虫要活用机动力来驱赶对手的炮兵部队，在刽子手成功吸引了仇恨之后就该脑能虫从隧道钻出狙杀对手的机甲了。

另外，3级基地可训练的蛇虫也是后期不错的战略部队，通常这些升级之后能反装甲的精英小队是那些不选取变异蛇虫为英雄的玩家在后期作为游击战伏击所用。后期泰伦部队标准配置通常是1个刽子手+2～3队武士虫作为主战部队，脑能虫或是蛇虫作为辅助兵种根据场上情况进行选择，有多余人口和闲钱的保留一两队撕裂虫群做炮灰或是趁着乱战混水摸鱼偷点也有其妙处。P


剑子手与武士虫作为兵团肉盾，脑能虫和蛇虫押后射击

Elven Legacy

精灵遗产

■贵州 yago

良	总评 7.4
制作	1C；Ino-Co
发行	Paradox Interactive
类型	回合策略
语种	英文
文化包容性	7.0
上手精通	8.5
画面	7.8
音效	7.5
创新	6.0
剧情	8.0

为什么要玩这款游戏

《精灵遗产》是2007年上市的魔幻回合策略游戏《虚空魔域》（Fantasy Wars）的资料片，前作主要展现人类联盟与兽人哥布林部族的战争，本作则以数千年前的精灵圣树大灾难事件为背景，精灵族英雄Sagittel奉女王命令踏入人类疆域追踪一名涉嫌窃取精灵魔法秘密的人类法师，一系列阴谋伴随着主人公的冒险旅程逐渐展开，最后Sagittel是否能不辱使命并复活精灵圣树全赖于玩家的选择。这款游戏属于典型传统风格的战棋游戏——回合制时间模式、六角形地图格、经验值角色养成系统、麾下部队可带过关等设定一样不缺，玩家既可以战前布阵，也能在战斗中随时购置增援部队。在总共18关的战役故事中，精灵、人类、矮人、兽人、哥布林、龙族等不同种族部队轮番登场，其中既有魔法师、精灵弓手、矮人斧兵、人类骑士等经典兵种，也有龙、战鹰和飞空艇等空中单位。《精灵遗产》拥有过硬的兵种均衡性，花样百出的战术细节保证了丰富的游戏性，对热爱慢节拍策略游戏的朋友来说，本作可能比起目前很多令人眼花缭乱的3D视效大作更具吸引力，这样的游戏只通关一遍显然是远远不够的。

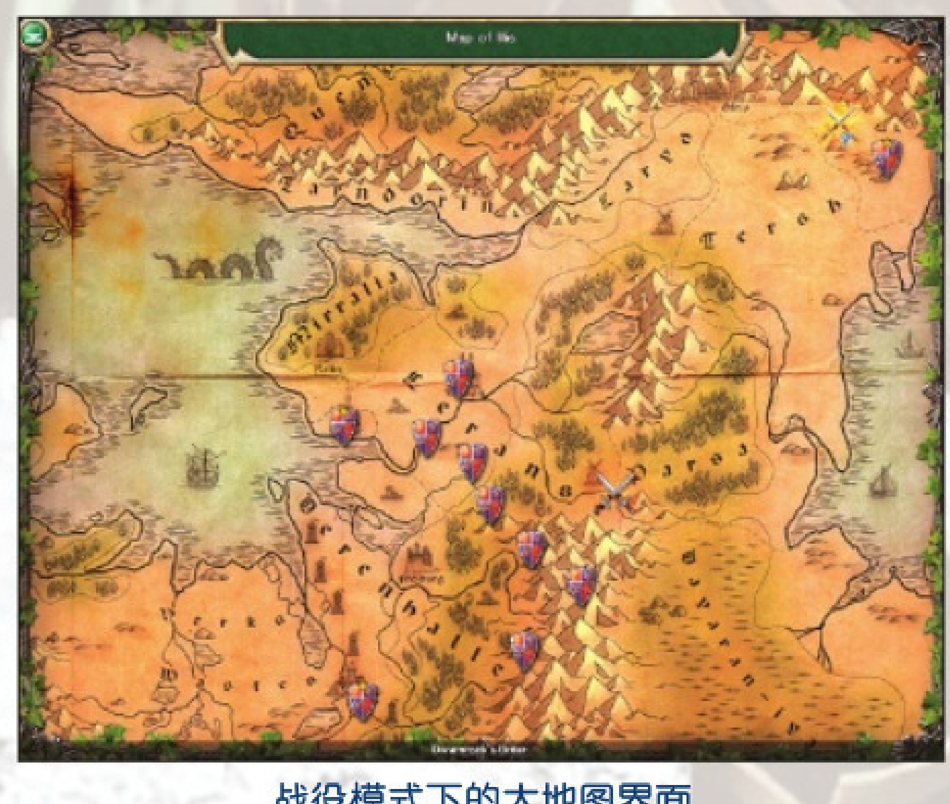
心得要诀

1.要赢得一场战斗的胜利不光需要完成指定的主线任务，而且还得在限定回合数内完成才行。每关通关回合数都有金、银、铜三个档次，金杯评价要求的回合数通关最短，相对的，铜杯评价对通关回合数的要求是最宽松的，但是如果超过铜杯评价指定的回合数仍未通关，则宣告游戏失败。获得金杯评价的玩家可得到一件宝物，获得银杯评价通常会奖励高级部队，而铜杯评价则只能得到金钱奖励。

2.英雄单位最高可升到10级，普通兵种单位最高只能升到5级。通过升级或装备宝物能获得新特技/法术，英雄最多可带3件宝物，普通兵种只能带一件宝物。和天赋技能一样，有的宝物会在提升某些技能属性的同时降低另外一些技能属性，玩家可根据佩戴单位的战术特色自行选择。

3.魔法系单位的所有法术不能无限施放，注意看画面左侧的魔法快捷图标右下角的数字，那是目前还能施放的次数。法术全部放光的魔法系单位可以像弓箭手一样隔一格攻击敌人，不过考虑到魔法系单位比弓箭手脆弱很多，这样做的风险相当大。每关结束后，魔法系单位的施法次数会重新恢复正常。

4.部队受攻击后原本绿色的血槽会出现红色和灰色两种情况，只有红色表示部队未减员仅有受伤，下一回合选择左下角头像旁那个篝火图标休息就能恢复，恢复数量随机决定。灰色表示有阵亡减员，点篝火图标无法恢复阵



战役模式下的大地图界面


对头像点右键可查看敌我单位详细信息

亡人数，需返回己方占领的城寨（城中、城边都行），点篝火图标下面的旗帜图标花钱即可重新招满部队。攻击敌部队时造成的伤害值也有很大随机性，有时为确保以最少兵力击杀目标，需要反复多次存盘读盘，这也是获得金杯评价的一个诀窍。

5.侦察是生存第一要诀，一方面魔法和弓弩只能攻击暴露在己方视野中的目标，另一方面未经侦察的冒失推进很容易引来潮水般的敌人冲击，哪怕是升到满级的王牌单位，遭到四面围殴一样会被秒杀。在局部区域集中优势兵力歼灭敌人是取胜之道，敌人也同样懂得这点，因此主力部队前一定要有掌握侦测隐形特技或视野较大的单位打前锋，如飞空艇、巡林客以及Gylven召唤的巫师之眼都挺好用。如果行军中突遭敌人冲击，可在对方必经路上召唤宠物单位暂挡敌人一回合，为主力部队结阵迎敌赢得宝贵时间。

6.敌方法系职业和弓弩手是需要优先解决的目标，前者的法术杀伤力大，有时还有恐怖的大面积群伤魔法，而且本作中魔法射程无限制，后者通过升级能获得两格射程，再加上特定宝物可将射程增加到3格。这两类远程打击兵种同时也是消灭敌人的主力军，任何时候都要避免让他们暴露在敌人火力下。本作中的攻击与移动是两个相互独立的动作，头像旁的红灯标示攻击，绿灯标示移动，相应动作结束后小灯会熄灭变灰，玩家可指挥部队靠近敌人实施攻击后再用剩余步数回撤脱离敌射程。

7.抢占优势地形和结阵防止敌军夹击是战斗中的两大重点，由于推进过程中己方阵型易露破绽，而且未必能找到优势地形，因此有时候与其主动出击不如诱敌入伏。以装备远古之盾并专修防御特技的重步兵死守山丘或树林阻敌（升级时可选山丘或森林地形下增加防御的技能），二线弓手、弩炮、法师躲在后面安全地带攻击敌人。诱敌入伏战术可有效分化瓦解敌人力量，减少陷入重兵包围的风险，让敌人先冲锋可乱其阵型暴露软肋，便于己方远程和空军单位攻击。结阵还有一个好处，当单位受到攻击时，相邻格内友军部队无论是否已行动过都会自动协助反击，这样敌人对己方阵型发动进攻时会承受更强反击。

8.伤敌五指不如断其一指，集中火力力争一回合内消灭某个敌单位，如果拖到下一轮，对方一个休息说不定就能回满生命值，如果在城边没准连阵亡人数都能通过招募补充回来，那就意味着前一轮攻击都白费了。己方受伤单位同样可以通过篝火休息和招募部队恢复实力。本作中敌方空军数量相对较少，地面军种中能真正威胁到空军的只有弓弩部队，因此培养数量占优势的强大空军是战役模式下轻松制胜的一条捷径。

9.同类型单位中资深兵种比普通兵种更好，天选兵种最高，对部队头像按鼠标右键可查看详细数据并比较。获得高级兵种后应立刻替换原有低级兵种，一方面可通过战斗尽快获取经验值提升高级兵种级别，另一方面也能有效利用人口配额，迅速打造一支全天选兵种的王牌军团。附带伤害法术的宝物最好给近战单位装备，这样他们也能拥有远程攻击手段，遭受重创后妄图拉开距离撤退的敌单位也休想逃脱。

10.战斗中占领敌城镇可获得金币奖励，如果手头资金宽裕可随时按B进入部队管理界面，招募增援单位登场助战。金币不够或人口配额已满的情况下将无法招募新单位。



过关得到金杯评价及奖励

11.拉近视角后可看到部队单体模型变为一整队士兵，战斗场面和人物动作都和远景模式不一样，不过除了好看外没有太大实际意义。轮到敌方行动时，按住鼠标左键不放可使游戏运行速度加快。调动部队时如不小心走错，点篝火图标旁的环形箭头图标可取消上一步指令，但如果蓝色选择框已脱离误走单位将无法取消指令。

Elven Legacy 战役攻略

上古时代的伊列斯大陆，精灵族是唯一的智慧种族，矮人和兽人们征战不休，聪明的人类向精灵学习魔法的奥秘。有一天，一位胆大妄为的人类魔法学徒施放禁忌法术，通过精灵圣树吸取了数以百计的精灵法力，转瞬间整个精灵族险些灭族，多亏天上的龙族牺牲自己中止了这种邪恶魔法，但这场灾难使圣树枯萎，精灵的故乡化作一片荒漠。数千年后，由Sumgan传送堡散出的瘟疫腐蚀人类大陆并使村民们变为僵尸，人类骑士团力图封锁瘟疫造就的亡灵大军，前来助战的精灵女法师Gylven意外目睹了一名从传送堡离开的人类法师竟然会施放上古精灵禁忌魔法，精灵的秘术怎能落入异族人之手？收到消息后精灵女王Teya授予Sagittel爵士真焰之令并委派他全力追捕这名神秘法师。

相会（Meeting）

Sagittel带两队精灵弓手登场，开局先向上消灭驻守僵尸夺取营地，拿下营地后获得一队精灵矛兵。向左还有两座僵尸亡灵控制的营地，将下面那座营地占领后得到一艘飞空艇，用来侦察轰炸都很好使。沿着西侧大路向北靠近有黄色箭头标示的要塞找到精灵女法师Gylven，她会告知诅咒者带领的不死军团即将进攻此处，Sagittel需先帮忙打退敌人。对话结束后Gylven与一位战斗牧师加入己方部队，要塞北面城镇出现大量敌人，敌军中有两名黄色箭头标示的敌人，其一为堕落精灵弓手，其二为装备强弩的诅咒者。只要击败诅咒者并结束回合即可获得最终胜利，但如果想


最后必经的强盗城寨中居然是一位骑士将军

多挣点经验值不妨先拿亡灵杂兵们开刀，Gylven和战斗牧师的法术很厉害，但有次数限制。以Sagittel为首的弓箭手部队合作轮番远程围殴敌人，力求一轮攻击吃掉一队，不给敌人逃跑或反击的机会。抗击诅咒者的防御战打响后，玩家如果6回合内结束战斗可获金杯评价，10回合内结束战斗获银杯评价，13回合内结束只能得到铜杯评价。金杯评价的奖励是移动+1的宝物弗坎地图，银杯奖励为一艘飞空艇，铜杯只能得到200金币，注意高级奖励包括了低级奖励，也就是说如果得到金杯评价，宝物、飞空艇、金币都能收入自己腰包。本关Sagittel与Gylven不能阵亡。

追击（Pursuit）

神秘的人类法师虽然逃走，但人类审判者骑士De Lande带小股部队已跟了上去。Sagittel面前有两条追击之路，一条要穿过诅咒者的控制地盘，另一条要经过盗贼猖獗的险地，这是个二选一任务。选择进攻诅咒者控制领地的话，进入地图后会看到前面山口有一段城墙，Gylven解释说这是人类用来封锁亡灵瘟疫的护墙，她在参与修建城墙时注入了爆炸符咒，只要携带真焰之令的Sagittel靠近黄色箭头标示的城门即可引爆符咒炸开缺口。靠近城墙的路上会遭遇大量亡灵部队，贴着右边走能减轻推进阻力，注意城门右侧有巨人傀儡。Sagittel靠近城门后需原地驻守两回合才能引爆符咒，但城内5部矮人发石车会轰击任何靠近城墙的单位，建议用飞空艇入内轰炸发石车，同时升级Sagittel的加血技能自我治愈。金杯、银杯、铜杯评价的条件分别为11、15、22回合内抵达城墙后面黄色箭头标示的村子，金杯奖励为一队精灵猎人并解锁一个奖励关卡，银杯奖励为一队精灵剑士，铜杯仅得250金币。

追击（Pursuit）

如果选择走盗贼之地，玩家需要在限定时间内抵达地图最北端的小桥，金杯、银杯、铜杯评价的条件分别为9、12、18回合内完成这个首要目标。要抵达小桥不但要突破沿途盗贼部队的阻拦，最后小桥前的城寨里还驻守着一位身为骑士将军的强盗头子。攻占第一座营地后出发点会出现一队精灵剑士增援，靠近最后城寨前的河岸将触发周围地区强盗的蜂拥进攻，如果要完成消灭所有强盗的分支任务就别想获得金杯评价。正确的战术是利用两艘飞空艇打前锋，迅速夺取第一座营地，之后直取东北方强盗营地，接着全体部队贴近河岸掩护Sagittel强行渡河。Sagittel切勿靠近城寨，否则必遭强盗头子痛击，如再被附近敌军围攻则可能阵亡导致游戏失败。两回合内不惜一切代价让Sagittel绕过城寨走到小桥上即可稳获金杯评价，不过这样会少很多经验值。金杯奖励为近战+3、防御-2的狂热者项链并解锁一个奖励关卡，银杯奖励为一队精灵猎人，铜杯只有250金币。

师徒（Master and Apprentice）

这是“追击”一关金杯评价所得的奖励，在大地图模式下可见到双剑交叉图标上有一枚金星，那就是奖励关卡的标志。国王史蒂芬的大军进攻Sylent城，当地骑士与城中法师和牧师们联合起来准备保卫自己的家园，本关过关目标为15回合内守住Sylent城，金银铜评价都是这个条件，奖品是降低群体敌人两点防御值的绿玉黄蜂雕像，战斗中如果有任一敌单位进入城内即告全盘失败。本关分支任务是找到指挥攻城部队的审判者De Lande并将其消灭，派巡林客（Ranger）潜行靠近地图左上角可找到De Lande，注意不要贴近敌军，否则骑士们拥过来能秒杀巡林客。锁定光头男De Lande后让所有法系职业远程轰击干掉他，注意他一旦被惊动就会逃跑，所以法师轮番攻击时最后要放个冻结术定住他，击倒De Lande


场面宏大的防御战

能直接赢得胜利，知道这个关键后玩家就应该明白如何布防守城其实并不重要。

愤怒（Wrath）

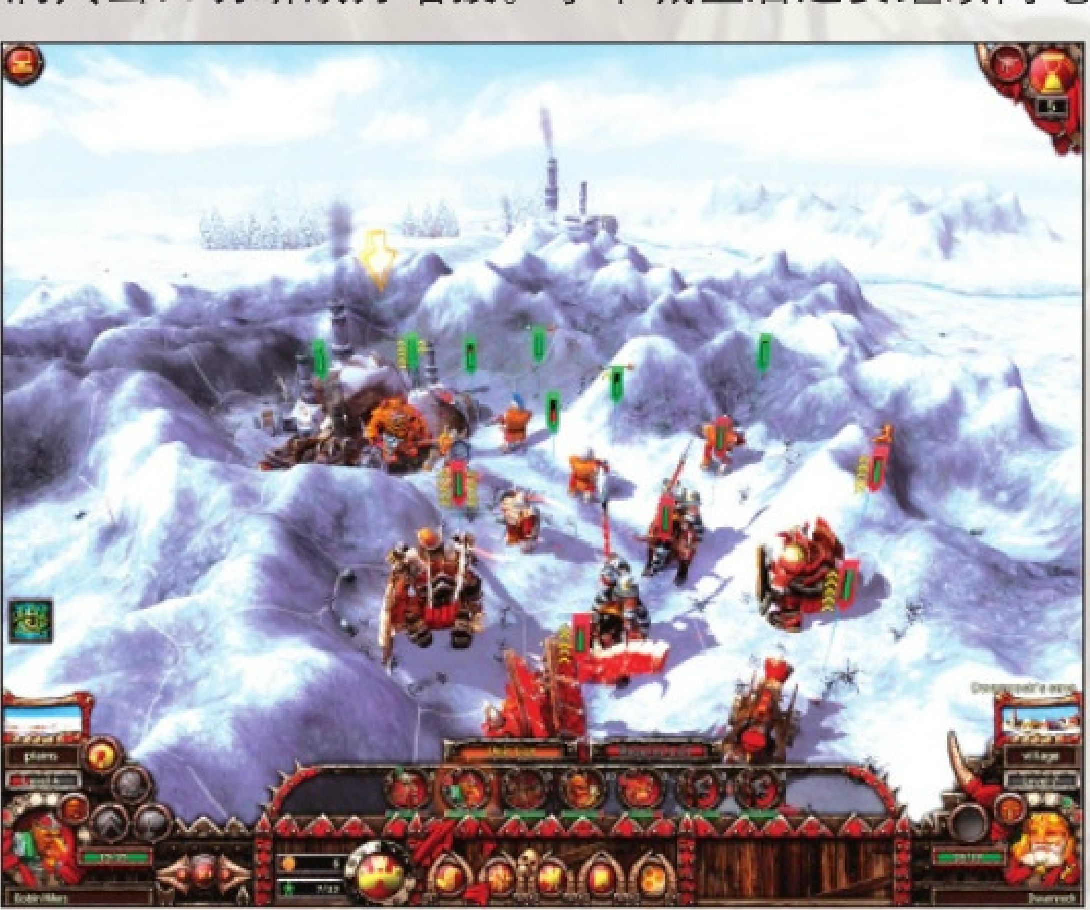
逃跑的神秘法师烧毁了沿途民宅，追踪而至的精灵们打听其下落时误遭愤怒村民围攻，Gylven出手反击将事情闹大。本关可招募飞空艇、剑士、猎人。出发点附近被大批农民军包围，Sagittel下令杀开一条血路冲到上方绿色箭头标示处向当地领主部队报告村民造反，派艘飞空艇直接冲过去就成，但领主手下的军士长却要Sagittel等人先交武器再说话，傲慢的Sagittel爵爷哪能受这种屈辱，一声喊杀带队直冲地图右上角城寨，据说那里是神秘法师最后出现的地点，不过此时却驻有军士长统领的大队人马。过关任务目标是让Sagittel进入军士长所在城寨，金银铜评价分别为9、12、18回合内完事，金杯奖励是近战+1的愤怒号角，银杯奖励是一队鹿骑兵，铜杯得金币300。分支任务目标是联系上军士长并干掉他，以及不占领任何一座人类村镇。

部族（Remnants of the Horde）

神秘法师再次躲过追捕逃入兽人领地，Sagittel感觉这可能是一个陷阱，但是自诩天下无敌的精灵勇士会害怕吗？兽人巫师的强大法力阻碍了Gylven对神秘法师的感应，另一方面兽人巫师肯定能知道这个人的下落。开局首要任务是抢占正前方兽人营地，先空中轰炸后远程火力一回合拿下。占领营地后从兽人士兵那里得到消息，确实有个人类法师闯入当地，因为兽人也在追杀他。与此同时侦察兵发现地图左下角有飞行生物出没，地面部队推进到绿色箭头标示处可获一条野龙，如果想拿金杯评价就别为这条龙耽误时间，一路快速向地图上方发动闪电战，飞空艇开路弓手法师殿后，尽快脱离两侧兽人部队纠缠，抵达黄色箭头标示处的兽人巫师所在营寨，突破寨外防线后全力围攻坐镇中央的兽人巫师，击败他后这位巫师投入Gylven麾下成为己方队员，他告诉精灵们那名神秘法师已穿过三峰谷逃逸，他的目标是南方的背叛者图腾，如果让此人得到图腾后果不堪设想。本关金银铜评价分别为7、11、15回合内击倒兽人巫师，金杯奖励是防御+3、攻击-1的远古之盾，银杯奖励是一位火焰卫士，铜杯得金币300。

英雄（Path of Ugraum）

本关为“部族”一关金杯评价解锁的奖励关卡，注意关卡图标位于大地图右上角。前一关中巫师的离弃导致兽人各部族分崩瓦解，一位伟大的兽人英雄乌格拉姆毅然前往北方雪山寻找传说中的白兽人部族，他盼望那些古老的同胞们能赐予他统一兽人阵营的力量。进入战场后乌格拉姆的演讲给予兽人勇士们巨大鼓舞，首要任务是夺取地图中央的矮人城堡，附近地区有3座矮人洞穴，分支任务是派兵堵住3座洞穴出口切断敌方增援。拿下城堡后还要继续向地图上方推进，目标是消灭矮人国王Dwarnrock，城堡前的谷口有不少敌人和发石车驻守，建议以哥布林轻步兵潜行侦察守敌位置，然后用掷矛机远程轰击，如敌人倾巢出动则以重步兵和狼骑兵迎击。轰击谷口时可让乌格拉姆前去封堵左右两侧的洞穴出口，能不战斗尽量别打。占领谷口后，矮人国王所在的城堡前同样有一场恶战，那里地形狭窄敌人火力又猛，如兵力不继可按B键购置增援部队。本关金银铜评价分别为20、30、40回合内完成所有主线任务，只有金杯评价才能得到所有攻击+3、防御+2的力量之石。



猛攻矮人国王所在的谷中城堡



夺取传送门后援军才能登场

实力（Power of Derenhalle）

本关是二选一的主线关卡，可招募资深猎人和资深剑士。Sagittel派遣的探路斥候被达伦亨城堡驻军擒获，经过交涉领主Sadrick要求逮捕并审判屠杀无辜村民的精灵，两边僵持不下只能动手开打。首要任务是攻占黄色箭头标示的主城堡，分支任务是消灭城堡后侧3座营寨中的3位法师，他们的远程火力对己方攻城部队威胁很大。有两处出发营地，左侧可贴地图边缘推进到主城附近，沿途会遭遇较多敌人及小股骑士，右侧需要过河才能抵达主城，河岸边有发石车。敌方的战鹰对我军飞空艇威胁较大，如能尽快夺取制空权战斗会轻松得多。主城东北方有大队骑士团，一旦开始攻城他们就会疾驰而下增援。进攻主城时不一定要消灭敌方为首的军士长，只要能将他从原先位置上逼走，然后派支地面部队冲过去占领那个位置即可获胜。达成金银铜评价分别需要在9、12、18回合内攻占领主城堡并解救被俘的己方斥候，玩家如能有4艘以上的飞空艇要拿金杯评价并不难，金杯奖励为可赋予隐形能力的黑夜宝石，银杯是一队资深猎人，铜杯得400金币。

山脉（Sullen Mountains）

本关是二选一的主线关卡，可招募资深猎人和资深剑士。Sagittel派去探路的飞空艇失踪，Gylven从远古地图中发现三峰谷口有一座星辰之父神庙废墟，护送她到神庙也许能找到通过峡谷的传送门。开局只有Sagittel和Gylven出场，首要任务是抵达右上角的神庙传送台，不用与路上巨魔战斗，让Gylven一口气冲到黄色箭头标示处可开启传送台传送到地图左面山谷里，Sagittel随后跟进传送门，下一回合可在出来的地点布设麾下部队。地图左上角有个巨魔洞穴，占领那里就

能找到失踪的飞空艇，沿着左翼快速推进，用飞空艇轰炸开路，打跑或消灭占着洞口的巨魔头目后上前抢位即可获胜，总的来说本关难度不大。金银铜评价分别为10、14、20回合过关，金杯奖励是远程攻击+2的毁灭之弓，银杯是一队资深剑士，铜杯得400金币。

国君（King Victor）

“实力”或“山脉”获得金杯评价后即可解锁这个奖励关卡。人类国王Victor决心要将埃兰要塞从兽人手中夺回，他特地请来审判者对付强大的兽人巫师。本关己方部队分为南北两路，首要目标是先夺取南部出发点附近营地与审判者见面，之后攻占山口埃兰要塞的两处黄色箭头标示位置，分支任务为消灭南部西侧3处营地里的3位兽人巫师。南路部队实力偏弱，别看有大队骑兵但都不堪一击，建议花钱招募发石车、弩炮或换为重步兵，要点在于开局将骑兵单位移开，然后立刻按B招募新军。拿下就近营地得到一位战斗牧师，同时西侧3位兽人巫师所在位置也会被审判者以绿色箭头标出。南路部队向西推进时务必小心，中部河岸树林里有伏兵，西侧海岛东北方还有大量敌弩炮。如果不及时消灭兽人巫师，己方南北两路部队都会频繁遭到兽人巫师远程魔法轰击，消灭这3位巫师的分支任务难度颇大，相比之下主线任务还简单点，不需要全歼敌人，只要逼退守卫指定地点的敌人，己方部队冲上去抢点就可胜利。金银铜评价分别为13、17、30回合过关，金杯奖励是移动+1、冲锋+3的公正项链。

项链（Amulet of Hexers）

背叛者图腾所在地正是昔日毁灭的精灵故乡，兽人巫师们的法力源自远古浩劫的余震，但他们不懂得如何释放封印魔法的核心力量。如果正在攻占这片土地的人类发现这个秘密，精灵族将完全失去对魔法艺术的垄断优势，为此精灵女王Teya才派遣Sagittel不惜一切代价阻止这种情况的发生。本关可招募野龙。Gylven收降的兽人巫师告知这里是怒族兽人的地盘，只有他才知道如何打开通向背叛者图腾的城门。本关首要任务为护送兽人巫师安全抵达谷口城门和背叛者图腾所在地，Sagittel与兽人巫师均不得阵亡。开局就要杀开一条血路，沿着右上的山谷艰难推进到城门，建议多用飞空艇轰炸可大幅降低伤亡，对于敌方弓箭手要优先消灭。抵达城门附近时敌人会更多，不要冲太快吸引过多敌人，城门两侧山谷中有两名敌方巫师需尽快解决。己方兽人巫师抵达城门前后还要原地停留3回合才可打开大门，小心城门里的强力食人妖杀出伤及巫师，用飞空艇轰炸它们扫清道路。历尽艰险来到背叛者图腾前，Gylven违背诺言杀死了帮助自己开门的兽人巫师，并用他的血从图腾中吸得核心魔力，她告诉Sagittel只有这样才能保住精灵魔法的秘密，现在唯一需要解决的问题就是那个带着精灵魔法秘书逃跑的人类法师。金银铜评价分别为18、24、36回合过关，金杯评价奖励是法术威力为10的永恒之焰法杖，银杯奖励是一条野龙，铜杯得400金币。

雪谷（Snow Valley）

那位人类法师逃到了审判者骑士团的故乡帕沙王国，去那里需要经过瓦本族矮人出没的雪山。本关可招募战鹿骑士和雷霆卫士。本关首要任务是占领地图上部山谷口的矮人要塞，开局布阵时有两处地点可选，东岸要面对矮人的一座据点，西岸要穿越矮人视为圣地的雪谷，建议走西岸敌军压力稍微小点。西岸几乎全是矮人弩手，他们还会借助上古神庙庇佑频繁施放魔法攻击我方部队。利用飞空艇、法师和弓箭部队快速推进，迅速占领西岸半岛上那座神庙即可让敌人停止施放魔法，这也算个分支任务。扫清沿途弩手后靠近要塞发现那里居然有一座移动城堡，新的分支任务要求玩家缴获这座超级大杀器，只要让Sagittel靠近它即可完成缴获。最后不要急于靠近谷口要塞，这里的矮人有大量弩手和弩炮，先用飞空艇歼灭这些远程兵种，之后再向要塞发起突击，夺取3处位置后获胜。金银铜评价分别为16、24、32回合过关，金杯奖励是可使友军单位隐身的末日遗宝，银杯奖励是一队战鹿骑士，铜杯得450金币。



西路遭遇大批矮人弩手堵截

王令（Dwarnrock's Order）

本关为“雪谷”关卡获金杯评价后解锁的奖励关卡，注意看大地图右上角的新图标。北方矮人领地上突然发现金矿，兽人和人类闻讯赶来疯狂挖掘，矮人之王Dwarnrock还未从上次战败的创伤中康复，


攻占3位战斗牧师所在位置

他需要一场胜利和至少5000金币的收获才能巩固自己的威信。初期只有6支矮人先头部队登场，他们的任务是尽量抢占地图上的7座金矿攒足5000金币，支撑4回合后主力部队才能赶到。开局后正面兽人部队会大举来攻，依托出发点全力防御，派一队步兵贴右边过去抢占最近的金矿，拿下后同样原地死守。矮人部队的抗打性果然一流，轮到己方行动时只用恢复补充兵力，只要不是被太多人围殴都能撑下来。每座金矿占领后每回合有50或100金币的收入，4回合后Dwarnrock的部队赶到，本关主线任务为攒齐5000金币，以及击毙兽人首领Besargar，这家伙在地图最左上角的要塞里。本关地图左上方为兽人地盘，右上方是人类地盘，丛林里有不少巡林客潜伏，人类和兽人之间也会发生激烈战斗，如果能坐山观虎斗最好。金银铜评价分别为Dwarnrock所率主力部队赶到后20、27、40回合过关，金杯奖励为近战+2并带隐身技能的沉默之锤。

审判（Inquisition Caches）

精灵大军开到审判者骑士团的城堡前索要神秘法师，逮捕了那名法师的审判者De Lande强烈抗议精灵的入侵，谁也不曾想到那名法师其实是Gylven派出的卧底，他故意被审判者骑士擒住，以便为精灵大军提供攻城借口，Gylven的真正目的竟是审判者城堡中收藏的上古精灵魔法秘书！本关可招募天选猎人和天选剑士，主线任务是抓住拥有宝库钥匙的De Lande并占领审判者城堡核心要塞。开局有东西两处出发点，建议以西部为主力，开始全军全速向北追击逃跑的De Lande，远程单位优先解决战鹰，飞空艇轰炸敌方骑士，必须派一艘飞空艇保持De Lande始终在视野内，利用Sagittel的弓箭和Gylven的魔法尽快将其放倒拿到宝库钥匙。东部上方审判者城堡外围有大批敌军驻守，建议集结部队迂回到左上角渡河攻城，Gylven的大面积群攻魔法最好留到此时轰杀要塞内密集的敌人，夺取3位战斗牧师所在地位置即可获胜。金银铜评价分别为9、12、18回合过关，金杯奖励是可削弱敌人攻击力的宝物愤怒之剑，银杯奖励是一队天选猎人，铜杯500金币。

收割（Harvest）

本关是二选一关卡。为了攒集足够多魂魄复活精灵圣树重建昔日家园，Sagittel决心在人类王国大开杀戒。本关可招募黑龙，主线任务是消灭36个敌单位，Sagittel不得阵亡。开局形势非常不妙，正上、左上、右上均有敌重兵把守，而且敌方大队骑士很快会南下直扑出发点，建议向左贴着地图下部迂回突围，将出发点让给敌人，全力消灭左上方守军后再扭头逐个对付东面之敌。达成击杀18名敌人时己方士兵会抱怨难以支撑，但Sagittel喝令坚持战斗到最后。本关切忌招惹过多敌人，不要轻易向上推进，如不小心陷入围攻只能读取进度重来。金银铜评价分别为15、20、30回合达成主线任务，金杯评价奖励是宝物流星法杖，银杯奖励是一条黑龙，铜杯得500金币。

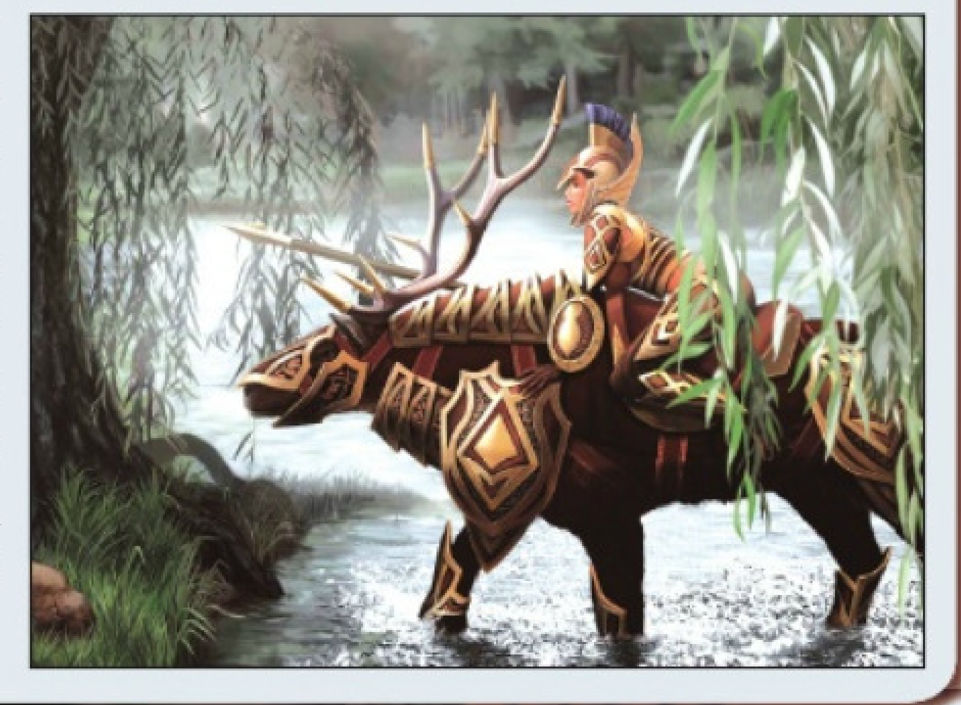
收割（Harvest）

本关是二选一关卡。为了攒集足够多魂魄复活精灵圣树重建昔日家园，Sagittel纵兵洗劫人类领地。本关可招募黑龙，主线任务是占领地图上以黄色箭头标出的5座村庄和一座城堡，Sagittel不得阵亡。本关难度相对较高，开局注意不要惊动太多敌人，集中兵力合击一个方向，树林里隐藏着不少巡林客，飞空艇最好有侦测隐形技能，接火后优先对付敌方战鹰，这东西对我方空军威胁很大。装备远古之盾的火焰卫士冲最前面当肉盾，



最新一代战棋王

《精灵遗产》和《虚空魔域》如出一辙，毫无变化的系统、图像和界面，游戏引擎偶尔崩溃的老毛病历经两年也未见有所改良，但这些瑕疵都无法掩盖它是一款出色战棋游戏的事实。近年来PC上优秀的回合策略游戏实在太少，《文明》和《英雄无敌》盘踞王位多年却迟迟不见后来新秀，出色的魔幻题材战棋游戏更是少之又少，《精灵遗产》已经算是矮子队里选出的高个头将军。精美的3D画面与魔幻故事背景非常相称，随意旋转缩放的视角允许以战棋角度远眺战场，或是近观大队人马相互厮杀的热血场面。六角形格子、多兵种协调作战、经验值升级养成等大量延续传统的系统设定令战棋老玩家们倍感亲切，较低的入门难度又适当照顾了新手玩家的积极性，上手简单但要精通却不容易。金杯评价的丰厚奖励吸引着玩家不断挑战极限，但那巅峰却并非可望而不可即，战役模式中很多关卡拿取金杯评价都有微妙诀窍，只有屡次尝试的细心人才能捕捉到这些秘密，这样的设定显然比纯靠兵海数量压制玩家的做法更有趣味。游戏中只拿金杯评价其实不算太难，最艰巨的挑战是获得金杯的同时保证己方部队无一阵亡——既要速度又要质量，能达成这个目标的玩家才是真正的战棋王。当然无数次存盘、读盘也必不可少，游戏中每回合自动存盘的设定极大方便了玩家随时纠正自己的失误。如果是觉得战役过于轻松的高人，通关后不妨再去尝试单任务模式下的7张高难度关卡地图。如果说战役模式只是小测验级别的挑战，那这7张地图就是对战棋爱好者的期末大考。一款好的战棋游戏必须经得起反复咀嚼，《精灵遗产》在这方面的表现无疑是令人满意的。





地面部队贴河行军

站位尽量选择山丘和树林以获取最大防御优势。金银铜评价分别为15、20、30回合过关，金杯评价奖励是宝物远程长弓，银杯奖励是一条黑龙，铜杯得500金币。通关之后，Gylven终于有足够魂魄从上古精灵魔法秘书中获得强大法力。

牧师（High Priest）

“收割”关卡获金杯评价后解锁的奖励关卡，注意看大地图左侧沿海地区的任务图标。莫拉利亚大公爵拒绝承认新任国王普菲的合法地位，他还派兵抢占了玛尔堡，审判者骑士团的高阶牧师Dexter亲自率军来与大公爵决战。本关主线任务是夺回玛尔堡，同时消灭敌方骑士团首领玛拉斯基男爵、强盗团首领伍德公爵、背信弃义的谢戈斯基伯爵，高阶牧师Dexter不得阵亡。开局建议增购一部弩车，以Dexter为核心，重骑兵结阵向上推进，借助优势地形消耗由玛尔堡出击的敌人，占领玛尔堡后国王普菲带领的小股援兵于右上方登场，这支援兵内有两只战鹰，正适于侦察窥探敌情。需要击杀的3位敌军将领分别位于地图西侧南北走向的三座要塞内，如果被惊动他们会出城主动迎击玩家的部队，利用这点可以为玩家节省更多时间。本关切忌高估己方重骑兵实力，任何时候都应结阵推进，避免遭到敌人围殴。本关金银铜评价分别为13、17、30回合内完成主线任务，金杯奖励为可抵御魔法和龙息喷焰的庇护之戒。

屏障（Barrier）

Gylven费尽心机搞到上古精灵禁忌魔法意图复活精灵圣树，但Teya女王坚信这种魔法只会带来更大的毁灭，支持Gylven的Sagittel决心用武力说服自己的女王，Teya女王为击败两位失控的手下不得已开启了召唤神龙的传送门。本关主线任务为击败Teya女王并抵达圣树残骸，但圣树所在的沼泽被魔法护罩屏障包围，要接近Teya女王必须想法解决挡在前面的矮人国王Dwarnrock所部。此外Teya启动的3处神龙传送门也要尽快派步兵单位占领，否则持续涌出的红龙早晚会把玩家兵力全部吞噬殆尽。本关Sagittel与Gylven均不得阵亡。开局时安排步兵单位从左右两座传送门附近的出发点登场，第一回合夺取无人把守的传送门，接着再向右上角最后一座传送门靠拢，传送门若不关闭每隔一段时间会冒出一条红龙增援敌军，这些实力强悍的家伙对我方空军威胁极大。如果玩家已培养出强大的空军部队本关难度会小很多，关闭第三座传送门后可让全体空军贴地图上部向左运动待命，地面单位则迂回到地图西南端诱击敌主营地，以Dwarnrock为首的矮人大军一经交火就会疯狂向南追击，等矮人的弩手、弩车和移动城堡被引开后，埋伏在右侧的空军立刻向黄色箭头标示的Teya女王发起猛攻。打败她就能开启进入沼泽的屏障传送门，之后Gylven脱离队伍去复活圣树，此时需让Sagittel进入屏障传送门，最好由空军先过传送门进去打头阵，沼泽中有敌方红龙和精灵卫士挡路。来到枯萎的圣树前会看到Teya女王正与Gylven对峙，此时Sagittel必须选择支持两位女英雄之一，进入左侧的传送光环为杀死Teya女王结局，进右侧的传送光环是杀死Gylven结局。传送光环虽有敌军把守，让友军诱开敌人Sagittel即可一步上前进入。杀死Teya女王后，Gylven吸收女王的全部法力，然后突然变脸自称已无敌天下，不想再为这颗枯树费神，说完扬长而去，留下被骗上当的Sagittel老泪纵横；杀死Gylven后，Teya女王也要惩罚Sagittel滥杀无辜人类的罪孽，他将被永远放逐，不得再入精灵故乡，Sagittel交出真焰之令踏上流亡之路。与此同时，枯萎千年的圣树开始冒出新的枝芽。本关金银铜评价分别为25、31、50回合过关，击败矮人王Dwarnrock的分支任务难度较大，要达成金杯评价基本无法兼顾这个分支任务。



女王死后Gylven的邪恶本性暴露无遗



制作	史克威尔艾尼克斯
发行	史克威尔艾尼克斯
类型	角色扮演
语言	英语

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.5
画面	8.8
音效	8.8
创新	8.5
剧情	7.8

■游侠 神之影

为什么要玩这款游戏

《最后的遗迹》是史克威尔艾尼克斯最新推出的日式角色扮演游戏，也是该公司近几年来的第一款移植大作。说起第一，《最后的遗迹》可谓是肩负多项第一，不过都是仅限于史克威尔·艾尼克斯自身而言，例如第一款采用“虚幻3”引擎开发的游戏，第一款采用全程即时演算方式的游戏……尽管这一切只是为随后而来的重头戏——《最终幻想13》未雨绸缪，但对于渴望日式游戏的PC玩家来说，却是一次机会难得的游戏体验。

就算之前玩过Xbox 360版的《最后的遗迹》，现在的PC版本也是非常值得一玩的。因为PC版以既有内容为基础追加了许多新要素，比如收录战斗速度加倍模式、放宽队长数量、增加武器防具预览功能、“七人众”加入玩家阵容以及开放装备风格的切换。此外PC版还追加了Xbox 360版所没有的破关后的新游戏乐趣——“破关记录文件继承”让玩家可以在破关后继承所获得的金钱与部分道具来开始第二轮游戏；“乱杀狂热”模式则是战斗难度大幅提升的高手模式，可以提供更刺激的挑战给在一般难度下杀得不过瘾的玩家。

基础说明

战斗遇敌：在野外场景行动时，经常会遇到各种来回走动的敌人，此时遇敌分为主动遇敌和被动遇敌两种情况。如果在敌人附近释放光圈，光圈范围有敌人存在且头顶出现“感叹号”图案则为主动遇敌；相反，如果被敌人发现导致直接碰撞则为被动遇敌；主动遇敌和被动遇敌的最大区别在于攻击先后顺序，率先攻击一方会处于有利局势。头顶图案的不同，意味这些敌人有着不同的状态，需根据这些图案来应付各种情况。

头顶图案	状态表示	状态说明
省略号	警戒状态	靠近会引起对方注意，可绕道而行
断剑	逃跑状态	对方不会主动攻击，只会使劲逃跑
双剑	好战状态	已引起对方注意，对方会猛扑过来
怒视	激怒状态	已激怒对方，对方会一直穷追不舍
感叹号	遇敌状态	对方遭遇攻击，直接进入战斗场景

战斗指令：战斗指令是战斗中能够使用的行动指令，根据敌人距离的远近、同伴所持有的武器或技能，这些指令大概可分为格斗指令、魔法指令、道具指令和特殊指令四种类型，不同类型的战斗指令有着不同的战斗效果，需根据实际情况来选择使用。此外，游戏还拥有QTE指令，发动攻击或者遭受攻击时，屏幕中间会出现按键图示，一个光圈由大到小收缩，收缩至某个按键时，按动准确便可发动会心一击和反击等效果。如果QTE连续成功，还可以与该队队友形成连击，让他们的攻击顺序提到前面来，后期需要靠这个才能轻松取胜。

战斗等级：战斗等级（BR）是游戏的全新概念，它并非角色等级，而是决定战斗难度的一个数值，等级越高，难度越大，角色能力提升越缓慢。战斗等级的增长跟杀敌数量有很大关系，如果过度杀敌会导致

战斗等级过高，后期很难成长。因此，尽量多遇强敌，躲避弱怪，使能力增长获得最大化提升，这样战斗起来也会轻松很多。不过，能力有上限，到达上限后只能通过饰品来突破上限。

战斗士气：战斗时，屏幕上方的蓝红横条代表着士气，我方士气用蓝色表示，敌方士气用红色表示。当我方士气高时，身边会出现蓝色斗气，此时能给敌方造成更大的伤害，敌方给我方造成的伤害则会降低。当敌方士气高时，身边会出现红色斗气，伤害情况恰恰相反。如果对方是强敌，开战时敌方士气会高于我方；如果对方比较弱，开战时我方士气会高于敌方；如果对方和我方实力差距不大，开战时敌我双方士气相等。

战斗胜利：每次战斗胜利，都能获得各种道具，有时候能直接捕获怪物，可把它们卖给商店，也可在获得道具时将其分解。另外，有些同伴会对某种物品有喜好，他们会擅自拿走某物品，获得道具时会出现同伴头像，此时可选择给予或夺回，建议多选择给予，同伴基本都是拿去升级武器的。

THE LAST REMNANT

第一章 寻找伊琳娜

珈门平原（Yamarn Plain）

在森林深处，一位年轻男子沿着花香往前走，他叫拉修·赛克斯，正四处寻找失踪的妹妹伊琳娜·赛克斯，那些花便是伊琳娜最喜欢的。远方传来的战嚎声引起拉修的注意，他随即向森林外跑去。在珈门平原，阿斯拉姆军正与敌军展开激战，此处会进行一场练习战斗，可熟悉下战斗系统，一回合后会出现“发射死棘之枪”指令，使用它即可结束这场战斗。随后，拉修和艾玛双双跌入地下洞窟，两人消除误会后结伴同行，没走几步便遇到一个绿色遗迹，这个遗迹其实是一个宝箱，打开它能获得一把武器，稍后要用它来作战，不过战斗有艾玛相助，基本不会有问题。快到洞口时，还会遇到一只巨型怪物，两人攻击均对其无效，需坚持几回合，等“项链能量”指令出现后才能用必杀技解决它。战斗胜利后，阿斯拉姆军也赶到此地，侯爵戴维·纳赛尔了解情况后打算帮助拉修找回妹妹。



此时可发射死棘之枪结束战斗

阿斯拉姆（Athlum）

来到阿斯拉姆城，身为四将军之一的“猫人”托鲁加尔应戴维吩咐，要求拉修到城堡休息片刻，耐心等待情报到来，心急如焚的拉修却按捺不住，吵着自己去调查。告别众人，先在城区内四处逛逛，熟悉下各个店铺的用途。来到酒馆，向酒馆老板询问伊琳娜的消息，对方建议去城堡问问。此时，城市地图会出现城堡的位置，在那里能获知最新情报。与戴维对话时，会出现“卡斯林洞窟”和“洛贝利亚废城”两个选项，两个地方都需要前去调查，建议先选择较为简单的卡斯林洞窟。

卡斯林洞窟（Gaslin Caves）

离开阿斯拉姆，世界地图会出现“卡斯林洞窟”的位置，那里是一个地下城迷宫，前期的迷宫都不难走，基本每个岔路都有宝箱拿。卡斯林洞窟的怪物比较害怕物理攻击，有四将军之一的布罗库塔相助，普通攻击即可轻松解决。在洞窟尽头，会遇到可疑团体的首领人口贩子，交战时建议先解决两队杂兵，然后再集中力量对付首领。战斗胜利后，附近会出现一个绿色小遗迹，借助它可直接返回世界地图。

洛贝利亚废城（Ruins of Robelia Castle）

离开卡斯林洞窟后，直接辗转洛贝利亚废城，那里的怪物比较害怕法术攻击，一开始便能从帕谷斯那里获得红钢玉，战斗时能使用突击法术对付怪物。洛贝利亚废城深处的铁门被封印了，需要从左侧小屋取得屠夫密石才能进入。在里面，一名反遗迹活动家正向当地居民灌输反遗迹理论，一场战斗在所难免。反遗迹活动家是此次战斗的重点，建议还是先解决周围杂兵再对付首领，期间要注意恢复生命。

托鲁高原（Dilmoor）

回到阿斯拉姆，四将军之一的帕谷斯称一道呼啸而过的光源飞往托鲁高原，很可能是空中飞行的怪物，戴维则下令前往托鲁高原展开调查。抵达托鲁高原后，拉修能学会“时间缓慢”能力，移动时可随时使用此能力，但每次使用都有一定时间限制。在托鲁高原过桥往北走一段路程会触发剧情，两名男子携带伊琳娜正与遗迹协定契约，对方见拉修赶来，便带着伊琳娜匆忙逃离。随后，附近冒出一群怪物围攻拉修等人，此次的首领不会移动，也不会受到伤害，必须先击败周围四队杂兵，再使用“契约解放”指令才能将它击败。

赛拉帕雷斯（Celapaleis）

从托鲁高原回来，拉修与众人产生分歧，擅自离开城堡独自跑去调查，此时可到工会雇佣队长，招募队员编排队伍，还可到酒馆领取支线任务。随后，世界地图会出现“赛拉帕雷斯”的位置，需要前往那个城市触发剧情任务。在赛拉帕雷斯，与改造商店老板交谈两次，然后跑去酒馆接受委托，前往卡斯林洞窟对发光地点进行采集，完成任务后便能拥有采集技能。在附近闲逛时，遇到红色对话框的士兵与其交谈，对方会要求返回城堡一趟。根据赛拉帕雷斯使者的报告，一支不明部队入侵黑山谷，指挥官很可能是白衣男子，戴维决定亲自出征，他会与四将军一起加入队伍。

黑山谷（Blackdale）

来到黑山谷，确定入侵者便是绑架伊琳娜那帮人，戴维一声令下，率领大军向入侵者发动进攻。此时，需要与以耶卡为首的入侵者大战一场，尽管协助战斗的阿斯拉姆军不受控制，但我方人数众多，实力也明显高出一筹，整个过程只需保护自己，多恢复自己和队友的生命即可。战斗结束后，耶卡仓惶逃进黑斑洞窟。在黑斑洞窟内，白衣男子施法催眠伊琳娜，让她解放洞窟内的遗迹……尽管拉修等人及时赶来，但还是未能阻止伊琳娜。随后，白衣男子召唤一只魔物对付阿斯拉姆军，此时需要与魔物交战，阿斯拉姆军依然不受控制，建议先消灭周围杂兵，再集中对付这只魔物，重点还是注意恢复生命。魔物的败退令白衣男子不敢轻敌，立即召唤一道虚空之门“招待”众人，多亏伊琳娜冒死相救，拉修等人才能安然逃离洞窟。

支线任务

一天的开始（A Day's Beginning）

触发时间：从托鲁高原回来后
触发地点：阿斯拉姆酒馆
任务流程：与神秘女子交谈，接受对方的委托，将信件送至洛贝利亚废城门口即可。

佣兵保罗逊（Baulson）

触发时间：完成“一天的开始”
触发地点：阿斯拉姆酒馆
任务流程：与佣兵保罗逊交谈，与对方一同前往卡斯林洞窟解救被绑少年，需在洞窟深处击败盗贼头目。

机器人迪格斯（Mr.Diggs）

触发时间：从托鲁高原回来后
触发地点：赛拉帕雷斯酒馆
任务流程：与改造商店学徒交谈，前往卡斯林洞窟对发光地点进行采集。

勇气与忠诚（Bravery and Loyalty）

触发时间：从托鲁高原回来后
触发地点：阿斯拉姆酒馆
任务流程：与艾玛交谈，与对方一同前往洛贝利亚废城，需沿入口右侧楼梯爬至二层，并在二层尽头击败第三委员会部队。

阿斯拉姆魔女（Athlum's Witch）

触发时间：从黑山谷回来后
触发地点：阿斯拉姆中央广场
任务流程：与魔女交谈，花费500G购买魔女身上的所有物品。

赛拉帕雷斯魔女（Celapaleis's Witch）

触发时间：完成“阿斯拉姆魔女”
触发地点：赛拉帕雷斯格兰兹通道
任务流程：与魔女交谈，花费1000G购买魔女身上的所有物品。



来到赛拉帕雷斯，完成采集矿物的剧情任务

THE LAST REMNANT

第二章 遗迹之谜

象牙山（The Ivory Peaks）

几天后，戴维需要前往圣都伊利逊参加共和会议，可能是阿斯拉姆近期频繁曝光的缘故，作为共和会议议长的那伽布鲁领主艾尔麦恩公爵特意发出邀请函。此后，作战队伍会得到升级，队员和领队的数量会有所提升，戴维和四将军也会加入队伍，重新编排队伍时要注意合理分配，必须保证每支小队能有治疗能力的队员。准备完毕后，可从世界地图进入“象牙山”，在那里沿路往南走便是圣都伊利逊。

圣都伊利逊（Elysion）



碰巧撞见红衣男子与圣都遗迹协定契约

来到圣都伊利逊，由于高鲁领主高鲁公爵和赛拉帕雷斯领主库巴因公爵迟迟未到，使得会议被迫推迟。此时，先到城区四处逛逛，再前往议事堂前（Assembly Plaza）的研究院打听父母下落，然后返回提拉街（Tula Street）触发剧情，在那里会遇到刚刚抵达圣都的霸王军。众人围观之际，对面一名红衣男子一直盯着拉修，但一眨眼就消失了。共和会议即将开始，戴维需要单独参加，此时可返回议事堂前与女官员交谈，送走戴维再沿右侧楼梯前往遗迹入口。在遗迹入口，碰巧撞见红衣男子与圣都遗迹协定契约，稍后可追随红衣男子前往圣域，中途只需沿着机关往前走，直至推开尽头大门。圣域空间内仅放着一张婴儿床，一些儿时回忆令拉修顿时晕倒，醒来才知红衣男子便是霸王，霸王称自己受神帝所托，应得到诸侯地位和遗迹。听闻霸王已与圣都遗迹定下契约，艾尔麦恩公爵只好承认霸王的诸侯地位，并宣布共和会议暂时闭会……

伊利逊寺庙（Elysion Temple）

在阿斯拉姆大使馆，戴维透露绑架伊琳娜之人便是艾尔麦恩公爵，其中的白衣男子叫瓦格兰姆，戴维还获知赛克斯夫妇的消息，据说他们藏在伊利逊寺庙内，此寺庙位于圣都格纳德区（Genaade District）。进入寺庙后，与寺庙守卫交谈，从旁边侧门进入地下墓穴，中途需要穿过几个区域，迷宫难度不大，主要是路程漫长，期间还会遇到两只巨型蝴蝶，切勿同时与两只蝴蝶交战，只能逐个对付。在墓穴尽头的研究室内，众人如愿见到赛克斯博士，赛克斯博士拿出一块石板碎片，称这块石板能让遗迹进入休眠状态，并建议拉修拿去当诱饵救出伊琳娜。随后，众人一同离开墓穴，可是赛克斯博士没走几步便遭遇不测，石板还被瓦格兰姆抢走。



评说　不打折扣的移植大作

■游侠 Will·魏

《最后的遗迹》早在2008年底Xbox 360版本发布的时候就备受好评，被很多玩家誉为2008年度最后的RPG大作，本着可以让更多玩家享受到《最后的遗迹》带来的快乐，以及一棵好的摇钱树不可能还在幼苗的时候就砍掉的原则，史克威尔艾尼克斯在今年4月又推出了PC版本的《最后的遗迹》。

从情节上看，《最后的遗迹》和史克威尔艾尼克斯的其他RPG一样，有一个非常宏大的背景故事，这次的主角拉修·赛克斯（Rush Sykes）为了营救被绑架的妹妹，不可避免地卷入了争夺被称为遗迹的纠纷中，而整个世界也围绕着这些遗迹在发展变化。游戏中存在着两个基本派系——倾向遗迹的一方和反对遗迹的一方，之后又出现了一个自称为霸王的人，他力量强大可以操作任何遗迹，也因为霸王的出现，两派的争执变成了全面战争。这样的情节算不上新颖，但也不老套，如果能认真玩下去也会投入其中而不能自拔。为了增加游戏乐趣，这次在情节上史克威尔艾尼克斯还耍了一个伎俩：一般的RPG都是以主角为中心，整个游戏故事线都是围绕主角展开直至结束，而本作随着游戏的深入，玩家会发现游戏的中心最后转移到了霸王的身世和秘密上。

本作画面虽然没有达到目前顶级3D游戏的水平，但采用优化版本的Unreal3图像引擎所实现的效果，可以说已经接近DirectX10标准的游戏画面了。然而可能是由于日系（特别是移植类的）游戏优化不够的原因，如果特效全开的话，就是在一些比较高端的硬件平台上“跑”起来也还是不太流畅。然而如果以最低画面效果来运行的话，游戏的乐趣又会大打折扣。

《最后的遗迹》的背景音乐和声效都很出色。背景音乐以交响乐风格为主，每一座城镇或大型场景都有专属的主题曲，与独具特色的建筑风格相映衬，令人陶醉其中。不过本作做得最好和最考验玩家的还是战斗系统，其设定非常优秀，但也正因为太完美，使得新玩家上手时会感到有些复杂。与以往RPG由玩家分别控制各个队员不同，在本作中玩家可以招募队长和战士，并将他们组成小队，玩家可以对各小队下达指令。在多数RPG中，玩家可以对每一个队员作详细的指令，比如施放某种魔法或使用某个物品，而在《最后的遗迹》中，玩家的指令变得更为“广泛”。不过在游戏前期，由于情节限制，玩家没有很多小队可以操作，再加上让人迷惑的前置技能，可能会让一些人对游戏有点失望。但是当游戏进行到中期的时候，玩家可以操控的小队会变得非常多，这时就会觉得战斗非常的精细。因为不同队员可以学不同的技能，技能熟练到一定程度后还可以学习新技能，队员的属性会一直增长。到了游戏后期，战斗系统就已经“升华”到了一个盛大和完美的地步，在多个小队加入战斗的情况下，游戏的难度也会陡然提升，这个阶段完成战斗所要消耗的时间也比之前多了很多，但是这样的时间不是单纯为了增加游戏时间而多出的“垃圾时间”，因为越是复杂和困难的战斗就越要求玩家对战斗队伍各项“战术”进行设置，这时的复杂度绝对不会亚于一般的经营类游戏。此外在大型战斗的时候，屏幕上方的士气槽功能也会随着战斗的进行而变化。根据不同的士气状态来调整战场上的站位、攻击范围以及回复物品和招式的效力，是每一个回合玩家都要考虑的问题，这样游戏的乐趣又进一步增加了。

总的来说，《最后的遗迹》是非常值得一玩的游戏，特别是在当今单机RPG越发不振的情况下，这样一款游戏的推出，至少让玩家们对单机RPG还留有希望。


在尽头处与守护废坑的双人雕像作战

努摩尔废坑（Numor Mine）

回到大使馆，艾玛根据赛克斯博士提示得知玛丽娜博士的位置，但只想带拉修一人前往那个地方。此后，在圣都提拉街与艾玛交谈，可跟随艾玛来到努摩尔废坑，由于队伍只有两人，建议尽量躲避沿途的敌人，中途需要搭乘三次升降机，在尽头处还要与守护废坑的双人雕像作战，对方没杂兵相助，多注意恢复生命即可轻松获胜。击败双人雕像后，拉修的母亲玛丽娜博士也出现在废坑内……玛丽娜博士还透露了自己的身世之谜，她曾是一名孤儿，由艾卡多米所长抚养长大，为报答养育之恩，日夜研究遗迹，最后发现自己居然能与圣都遗迹定下契约，同时也发现自己是马夏尔血脉的继承者，还拥有让遗迹契约无效化的力量，这也意味着伊琳娜同样拥有这个力量。临走告别时，玛丽娜博士将另一条项链交给拉修，希望他能为伊琳娜亲手戴上。

支线任务

梦中玫瑰（The Dreaming Rose）

触发时间：象牙山出现后
触发地点：赛拉帕雷斯酒馆
任务流程：与酒馆女服侍交谈，跑到酒馆二楼接受男爵的委托，然后再前往象牙山西南部，在一幅壁画前救出男爵夫人，稍后要与怪物交战，夫人也会协助作战，可轻松过关。

秘密信件（The Secret Letter）

触发时间：抵达圣都伊利逊后
触发地点：伊利逊酒馆
任务流程：与忧郁男人交谈，接受对方的委托，通过西南大道将信件送至巴尔特罗萨酒馆。

伊利逊魔女（Elysion's Witch）

触发时间：抵达圣都伊利逊后
触发地点：巴尔特罗萨提拉街
任务流程：与魔女交谈，花费1500G购买魔女身上的所有物品。

为爱鸣钟（For Love the Bell Tolls）

触发时间：抵达巴尔特罗萨后
触发地点：巴尔特罗萨酒馆二楼
任务流程：与高贵男子交谈，与对方一同前往摩卡多城堡（Mojcado Castle），在地图最北侧救出被挟持的爱人。

开拓交易路线（The Trade Route）

触发时间：抵达圣都伊利逊后
触发地点：阿斯拉姆酒馆
任务流程：与开拓商人交谈，跟随对方沿卡斯林洞窟一直走到尽头，中途按照“等待-右边-等待-左边-突破-前进”的顺序选择可避免遇敌。

沉默的灵魂（The Silent Soul）

触发时间：完成“为爱鸣钟”
触发地点：巴尔特罗萨酒馆二楼
任务流程：与女术士交谈，前往大砂海寻找迷失的小男孩，那里有11根柱子，每根柱子都有自己的编号，按照“C4BCA1”的顺序对柱子依次调查，可在柱子3南方的巨石附近找到那名男孩。

英雄（The Hero）

触发时间：完成“沉默的灵魂”
触发地点：巴尔特罗萨酒馆二楼
任务流程：与考古学者交谈，前往太空洞迷宫对7个单翼神像石碑进行调查，稍后会出现远处小岛的传送点，需击败小岛内的怪物头目。

千年死门（The War of a Thousand Years）

触发时间：完成“沉默的灵魂”
触发地点：巴尔特罗萨酒馆二楼
任务流程：与考古学者交谈，前往太空洞迷宫对7个单翼神像石碑进行调查，稍后会出现远处小岛的传送点，需击败小岛另一侧的怪物头目。

远古血战（The Ancient War）

触发时间：抵达巴尔特罗萨后
触发地点：巴尔特罗萨
任务流程：先与酒馆门口士兵交谈，再跑去城堡与参谋长交谈，此时会直接进入战斗，对方有六支小队，而且首领生命值超高，建议苦练一段时间再来挑战。



第三章 对抗霸王

勇士之城（Heroic Ramparts）

在阿斯拉姆城，艾玛察觉到离开期间似乎有重大事情发生，帕谷斯认为是共和会议对霸王遗迹的问题犹豫不决，给各地诸侯造成不安和恐惧，甚至还集合军队准备发动战争。戴维送走那伽布鲁使者后，也向大家透露了当前状况：共和会议已分为两派，一派主张讨伐，一排主张谈和，艾尔麦恩公爵派来使者前来，并不是为了拉拢势力，而是想帮阿斯拉姆独立，因为他想借助死棘之枪的力量来对付霸王，但死棘之枪的使用需要得到库巴因公爵的许可。正因如此，戴维也希望尽力保护阿斯拉姆，于是带领四将军前往龙城那伽布鲁找艾尔麦恩公爵详谈。此时，世界地图会出现“勇士之城”的位置，在那里往东走是龙城那伽布鲁，往西走则是高鲁城。

龙城那伽布鲁（Nagapur）

抵达龙城那伽布鲁后，先跑去弗斯巴恩大道（Flussbahn）码头找船员交谈，送走戴维再跑到各城区逛逛，在那里分别与艾玛、帕谷斯交谈，然后返回弗斯巴恩大道触发剧情。接着，到苏登那恩区（Sudenalm）找老人交谈，然后返回弗斯巴恩大道继续触发剧情。这时，两名士兵慌张跑回城内，称霸王开始行动了，刚好戴维也路过此地，命令大家赶紧离开此地。

鹫之巢 (Yvalock's Nest)

回到阿斯拉姆城，帕谷斯称赛拉帕雷斯军正在鹫之巢与霸王军交锋，戴维随即下命托鲁加尔和布罗克特前往鹫之巢支援赛拉帕雷斯军，让帕谷斯、艾玛、拉修驻守在阿斯拉姆城，艾玛深知霸王军下一个目标是阿斯拉姆，请求戴维带多一些人手前去支援，阿斯拉姆城留她一人即可。准备完毕后，世界地图会出现“鹫之巢”的位置，一进去就要进行大规模战斗，对手较为强大，建议实力练强一些再去挑战。挑战霸王军时，先解决周围杂兵，然后派几支部队轮番攻击首领卡斯塔涅亚，尽量避免对方的范围攻击，直到对方濒临死亡时再冲过去一举歼灭。鹫之巢烽火连天，阿斯拉姆却遭到霸王袭击，艾玛只能单独对抗霸王。经过几十回合的较量，艾玛渐渐处于下风，已无法阻挡霸王前进，还挨了霸王重重一拳，顿时倒地不起。随后，霸王拿出石板让菲提亚之心进入休眠状态，巨大的菲提亚之心瞬间变成普通剑大小，霸王轻松拿走了……

支线任务

那伽布鲁魔女（Nagapur's Witch）

触发时间：抵达龙城那伽布鲁后

触发地点：那伽布鲁码头

任务流程：与魔女交谈，花费2000G购买魔女身上的所有物品。

智慧回声（Wisdom's Echo）

触发时间：鹫之巢出现后

触发地点：那伽布鲁酒馆

任务流程：与古风少女交谈，前往托鲁高原东侧的迷宫，在最下层的中央空地击败目标头领，注意对方会隐身，需原地等待它现身。

星海巫女（The Cosmos Maiden）

触发时间：鹫之巢出现后、墨尔费那出现后

触发地点：那伽布鲁酒馆

任务流程：与星海准备委员交谈，前往库克芬平原（Crookfen）找到巫女即可，要使墨尔费那在世界地图出现，必须前往圣都找酒馆老板打听情况。

达连湾（Darien）

触发时间：鹫之巢出现后、墨尔费那出现后

触发地点：伊利逊酒馆

任务流程：在墨尔费那翠青广场，按照〝Festival Head→Festival Head→Salesgirl→Goster→Goster→Goster's Wife→Goster's Wife→Goster→Goster→Bino→Festival Head〞的顺序依次对话，直到取得剧情道具为止。

一天忙碌之后（After a Day's Work）

触发时间：通过勇士之城后

触发地点：伊利逊酒馆

任务流程：与白猫人交谈，前往勇士之城的地下墓穴，在第一个房间内一次性将所有Albic Qsiti消灭。

孤独灵魂（A Single Soul）

触发时间：从鹫之巢回来后

触发地点：赛拉帕雷斯酒馆二楼

任务流程：与男子交谈，前往暗黑森林，在森林西北位置找到老者，交谈过后会进入战斗，不难对付。

玫瑰绽放时（When the Rose Blooms）

触发时间：完成“梦中的野蔷薇”，且通过圣域

触发地点：赛拉帕雷斯酒馆

任务流程：与男爵交谈，前往卡斯林洞窟北侧的叹息之道寻找加百列，在尽头处战胜加百列即可。

鸟语花香（Blooming Flower, Singing Bird）

触发时间：从努摩尔废坑回来后

触发地点：巴尔特罗萨酒馆

任务流程：与白发女子交谈，前往摩卡多城堡寻找她的妹妹，可在地图北侧的牢笼内找到她，接着用她身边捡到的钥匙打开右下大门，在里面找到剧情道具交还给白发女子即可。

再见，甜蜜的爱（Goodbye, Sweet Love）

触发时间：从努摩尔废坑回来后

触发地点：巴尔特罗萨酒馆

任务流程：与帕谷斯交谈，前往太空洞最南端，击败那里的敌人即可。



第四章 龙城决战

龙城地下水路（The Aqueducts）

尽管戴维凯旋而归，但艾玛却永远地躺了下去，大家对此显得极为悲痛，戴维更是拿着艾玛的剑站在花园内一言不发，他向拉修透露这里曾是母亲的花园，父亲因母亲去世怒将整个花园烧毁，是艾玛让这个花园重新恢复原样……众人议论纷纷，一名年轻女子却悄然来到城堡，她叫艾米，是艾玛女儿，她决定继承母亲遗志，追随戴维一起守护阿斯拉姆。艾米加入队伍后，需要再次前往龙城那伽布鲁，抵达后在苏登那恩区找到艾米，从她身后楼梯往下走，跟随戴维从地下水路潜入龙城宫殿，中途需要经过几个区域，多利用移动平台和上下竖梯可轻松通过，在尽头处会遇到伊琳娜，她被魔法困在半空中，拉修一眼认出她是假的，一场战斗也随之而来，对手实力较弱，此时可召唤机器人协助作战，轻松搞定对方不在话下。

龙城樱宫（Cherry Pavilion）

在龙城樱宫内，伊琳娜被蓝色枷锁封印着，瓦格兰姆随即招出一只远古魔兽对付拉修等人。此时，需要对付这只远古魔兽，难度颇大，远古魔兽不仅血量多，攻击力也高，还好不会主动攻击，可清除其他杂兵再慢慢对付它，只能通过无数复活药勉强战胜它。救出伊琳娜后，带着她离开龙城樱宫，一路上不会遇到任何敌人，只是在尽头处会再次遇到耶卡，尽管耶卡会召唤遗迹生物协助作战，但跟刚才的远古魔兽相比，实力相差甚远，建议先解决生命较少的耶卡，再集中火力对付遗迹生物。逃出龙城宫殿后，众人再次遇到霸王，正当霸王想动手杀死拉修时，伊琳娜突然发出蓝色光芒，让龙城遗迹苏醒过来，无法控制的巨龙四处破坏，还向霸王军发射致命光束，瞬间将霸王军歼灭。

支线任务

迷失游戏（The Losing Game）
触发时间：抵达巴鲁克后
触发地点：巴鲁克酒馆
任务流程：与猥琐男子交谈，接受任务后会来到大砂海，在沙漠西侧的凹地附近可找到目标怪物，击败它即可。

焦心苦虑（Frustrations）
触发时间：抵达巴鲁克后
触发地点：巴鲁克酒馆
任务流程：与蛙人交谈，接受任务后会来到众神之谷，在那里会遭遇强敌，可等实力较强后再来挑战。

过去的呼声（A Voice from the Past）
触发时间：抵达墨尔费那后
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：与白猫人交谈，接受任务后会来到地下墓穴，从中央区域向左侧新区域，在深处击败目标怪物。

遭破坏的封印（The Broken Seal）
触发时间：抵达墨尔费那后
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：先与绿叶骑士团交谈，再到城区与罗伯托交谈。接受任务后会来到库克芬平原，需要调查三根封印被解开的柱子，每次调查后都会进入战斗，难度并不大。

消失的骑士（The Disappearing Knights）
触发时间：完成“遭破坏的封印”
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：先与绿叶骑士团交谈，再到城区与罗伯托交谈。接受任务后会来到第四道，一路走出迷宫即可。

复兴传说（The Reviving Legend）
触发时间：完成“消失的骑士”
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：先与绿叶骑士团交谈，再到城区与罗伯托交谈。稍后会遭遇众多敌人的挑战，提前做好准备。

憎恶结果（At Hatred's End）
触发时间：完成“复兴传说”
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：与神秘男子交谈，接受任务后会来到努摩尔废坑，此时需乘坐缆车进入新区域，找到并击败潜逃敌人即可。

彩虹尽头（The Rainbow Bond）
触发时间：完成“复兴传说”
触发地点：墨尔费那酒馆
任务流程：先与帕谷斯交谈，再前往罗欧提亚酒吧打听消息，接受任务后会来到第五道，在地图左上方可找到目标怪物。



第五章 寻找新遗迹

佛斯坦德海岸（Fornstrand）

半年后，共和会议选举高鲁公爵为新议长，虽然战争已经结束，但战争给人们带来的伤害却比想象中还大，世界各地还引起暴动，各诸侯甚至打算用遗迹来镇压暴动，但高鲁公爵不允许遗迹成为杀人工具，不断游说各诸侯，建议用新遗迹去支援人民的生活，让这个世界从此与战争无缘……在阿斯拉姆，戴维透露高鲁公爵要求阿斯拉姆前往佛斯坦德海岸寻找新遗迹，世界地图稍后会出现“佛斯坦德海岸”的位置，中途需要穿过漫长通道。来到海岸遗迹附近，拉修又一次遇到霸王军，对方不仅未灭亡，还派来主力部队“七人众”夺走遗迹结晶。


遇到霸王军主力部队“七人众”

圣都伊利逊（Elysion）

回到阿斯拉姆，赛克斯博士令人意外地清醒过来。此后，需要前往圣都伊利逊的议事堂前，参加新一届共和会议。从伊利逊回来后，赛克斯夫妇很快将遗迹探测仪制造出来，拉修也因伊琳娜参与生气离开了。随后，可先到阿斯拉姆城区到处逛逛，与红色对话框的守卫交谈，然后返回阿斯拉姆城堡继续商讨要事。高鲁使者传来最新消息，要求戴维紧急前往圣都参加共和会议，赛克斯博士也打算将最新遗迹技术传达过去，于是伊琳娜加入队伍。再次从伊利逊返回，各国诸侯缺席了此次共和会议，需要前去调查究竟，此时可拜访赛拉帕雷斯或高鲁两个城市，顺序不定，建议先去赛拉帕雷斯再去高鲁。

高鲁（Ghor）

来到赛拉帕雷斯，只见库巴因公爵病怏怏地坐在王座上，说话有气无力，身体还不时冒出黑烟，库巴因公爵认为有人在吞噬他的身体，想支配他的行动，他不需要戴维救治，只要求戴维赶紧向高鲁公爵报告情况。来到高鲁，众人与高鲁公爵交谈之时，一个熟悉身影走了进来，身上还带着强烈妖气，这人居然是艾尔麦恩公爵，众人以为他一早死了，现在却活生生站在面前，而且拥有了不同寻常的力量。不过，艾尔麦恩公爵并未为难大家，只是来炫耀了一下自己的新生力量。

六大据点（The Six Bases）

艾尔麦恩公爵走后，戴维等人也返回阿斯拉姆，赛克斯博士随即报告了最新发现，仪器探测到圣都附近出现了几个黑点，似乎在吸收周围遗迹的力量，并集中于一点，那一点是要塞肯尼密斯多露，伊琳娜也感觉到那里的力量跟艾尔麦恩公爵身上的一样。于是，众人决定前往肯尼密斯多露调查，并做好战争的准备。肯尼密斯多露周围有六个据点，分别由七人众把守，需要将他们一一击败才能进入肯尼密斯多露，每场战斗都要先解决要塞杂兵，再对付七人众的其中之一，击败他们还能获得个人专用遗迹。

突破所有据点后，大家正打算前往肯尼密斯多露。可是，戴维的“死棘之枪”眼罩却突然显现，且不断冒出黑烟，就连拉修和伊琳娜的项链也是如此，似乎有东西从中释放出来。一个拿着死棘之枪的机器人出现在眼前，此时

需要对付它，尽管对方只有一人，但生命值极高，每三回合会暴走一次，给全体造成伤害，因此要注意不断恢复生命，否则会陷入困境之中。

肯尼密斯多露（Koenigsdorf）

合力击败机器人后，一行人来到肯尼密斯多露，艾尔麦恩公爵夺走高鲁公爵手中的遗迹，并与遗迹融合，变身成为一只巨型怪物。此时，需要对付这只巨型怪物，对方距离较远，可先对付周围杂兵，尽快召唤遗迹出来帮忙，巨型怪物出场后还会有四队霸王军术士部队增援，尽量先解决这些部队再集中对付巨型怪物。

击败巨型怪物后，艾尔麦恩公爵就像丧家之犬一样直呼救命，众人抬头一望，才发现霸王一直站在城墙上观看。霸王走到艾尔麦恩公爵身旁，想亲手了结艾尔麦恩公爵，但遭到高鲁公爵的袭击，高鲁公爵也因此受到霸王的重重一拳，倒在地上长久不起。随后，霸王随手一挥，众人纷纷倒地无法动弹，霸王走到拉修身旁，伸出深红之手想杀死拉修，多亏伊琳娜利用马夏尔之力及时阻止。无奈之下，霸王放弃杀死拉修，走到艾尔麦恩公爵身旁，残忍将他杀死。

支线任务

高鲁魔女（Ghor's Witch）

触发时间：完成“那伽布鲁魔女”

触发地点：高鲁

任务流程：与魔女交谈，花费4000G购买魔女身上的所有物品。

宿命继承者（The Fated One）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：阿斯拉姆

任务流程：先与老太太对交谈，然后再去中央广场找艾米交谈，接受任务后会来到Aveclyff迷宫，需要前往上层的西侧区域才能找到目标怪物，对付它没什么难度。

马夏尔石板（The Tablet of Marshall）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：阿斯拉姆酒馆

任务流程：与士兵交谈，接受任务后来到努摩尔废坑，在最下层的房间深处会遇到目标怪物，击败它即可。

爱起波澜（Love Will Rise Again）

触发时间：完成“再见，甜蜜的爱”

触发地点：墨尔费那酒馆

任务流程：在酒吧触发任务后，前往罗欧提亚城堡与国王交谈，然后进入罗欧提亚北侧迷宫发生战斗，一共需要遭遇两场战斗，难度并不高。

沙漠传说（The Desert's Legend）

触发时间：持有爱情之石、灵魂之石、智慧之石

触发地点：墨尔费那酒馆

任务流程：进入大沙海区域，先往西走，再往东南走，在岩石林立区域会出现海市蜃楼，之后自动进入塔内。塔内共分为三条路，无论走哪一条都可以到达最上层，在最上层调查三个鼎后与敌人发生战斗，击败对方即可。

继承者（The Successor）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：罗欧提亚酒馆

任务流程：与猫人交谈，接受任务会来到卡斯林洞窟，需要在那里追逐三个目标，可利用减速能力追上逃跑目标，并将他们全部消灭。

驱除害虫（Infestation）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：巴鲁克酒馆

任务流程：击败所有敌人。

远古探索者（Seeker of the Ancient Path）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：墨尔费那酒馆

任务流程：与鱼人交谈，接受任务会来到第一道，需要在第一个区域的三个结界处战斗，然后再前往第二个区域进行第四场战斗，有一定难度，需要谨慎。

奴隶商人（The Slave Traders）

触发时间：从佛斯坦德海岸回来后

触发地点：那伽布鲁酒馆

任务流程：先与酒馆外的少年谈话，然后再到酒馆二层与鱼人交谈。接受任务后会来到地下水路，一直往右上走，经过两个区域后会遭遇目标怪物，战斗比较简单，可轻松解决对方。



第六章 逆天之战

暗黑森林（Darken Forest）

回到阿斯拉姆城，玛丽娜称伊琳娜独自一人去了暗黑森林，众人担心其安危，决定前往暗黑森林找回伊琳娜。此时，世界地图会出现“暗黑森林”的位置，那里一片迷雾，很难看清道路。在暗黑森林深处，伊琳娜在霸王面前失去了意志，还冒出阵阵黑烟，最后变成一只怪物。此时，需要对付这只怪物，对方是三人组，擅长范围攻击，建议用最快速度解决一只，这样打起来就轻松多了。击败怪物之后，伊琳娜恢复了原状，大家便将伊琳娜带回阿斯拉姆。随后，库巴因公爵赶来，要求戴维去晋见神帝。

帝都安德瓦特（Undelwalt）

库巴因公爵走后，戴维等人立即动身前往帝都安德瓦特，中途需要穿越灵峰才能到达。抵达帝都神宫后，戴维等人晋见神帝，恳求神帝阻止霸王，不要让他继续扰乱世界秩序，但神帝自己也无能为力，只是看在伊琳娜是马夏尔血脉的份上，才透露了霸王的神秘背景。随后，神帝面前出现一个红色遗迹，通过它可再次来到圣域，这次不会遇到任何敌人。在圣域尽头推开大门，里面只有一张王座般的椅子，瓦格兰姆站在旁边，神帝还称他为大人，这样的情景令所有人惊讶不已。瓦格兰姆向众人解释了遗迹的存在，并透露遗迹已出现了意志形态，还指出有意志的遗迹便是霸王本人，瓦格兰姆劝告大家不要跟霸王扯上关系，说完便利用传送门离开了。随后，神帝也下令各诸侯禁止与霸王战斗，如果谁打破禁令就是以皇族为敌……

圣平原（Holy Plain）

回到阿斯拉姆城，大家得知霸王已对圣都发动攻势，但对此却无可奈何，拉修认为自己不是阿斯拉姆人，打算独自前往圣都对付霸王，深受感动的戴维也决定不能对霸王放任不管，即使与皇族为敌，也要率领阿斯拉姆军与霸王血战到底，四将军也表示与戴维共患难。此后，世界地图会出现“圣平原”的位置，需要在那里与霸王军大战一场，对手兵力较多，但都是杂兵之流，轻松对付都能解决。

第六道（The Sixth Path）

首战大捷过后，戴维等人打算与圣都遗迹定下契约，借助遗迹的力量前往圣域，但伊琳娜对遗迹使用马夏尔之力也无法与其定下契约。这时，可去龙城那伽布鲁酒馆二楼与老人交谈，他会告知前往圣域的另一个办法，世界地图随后会出现“第六道”的位置，从那里便可前往圣域。来到第六道尽头处，那里也有一个圣都遗迹，正当伊琳娜准备与其定契约时，瓦格兰姆出现在众人身后，召唤远古魔兽对付众人，与远古魔兽交战时要注意清除杂兵和对方的范围攻击，多恢复生命基本能够轻松解决。击败瓦格兰姆之后，伊琳娜与遗迹定下契约，使众人来到圣域，虽然这次还要穿过圣域迷宫，但道路只有一条，不用担心会迷路。

圣域（The Sacred Lands）

最后，众人在圣域尽头见到霸王，霸王称只要启动身后仪器，世界全部遗迹都会得到解放，人们也会被遗迹所吞食，拉修不希望世界变成这样，拔剑对付霸王，霸王也决定全力做拉修的对手。与霸王交手之前，需要对付两名其手下，他们两人会合体，尽量先集中火力解决其中一人。对付霸王时，霸王的实力超强，各种攻击的威力都极为惊人，即使生命值减到一定程度，还会进入狂暴状态，这时就要把握每一次QTE机会，只有这样才不会被闪避。

尽管霸王战败，但身后仪器还是启动了，伊琳娜冲上去想用马夏尔之力控制仪器，没想到伤痕累累的霸王还没死去，在死撑着仪器的启动，实力更胜一筹的霸王将伊琳娜击倒在地，拉修运用项链力量冲过去一拳打向霸王，拉修表示自己也是有意识的遗迹。最后，拉修与霸王同归于尽……


再次穿越圣域迷宫，难度比以前稍大一些

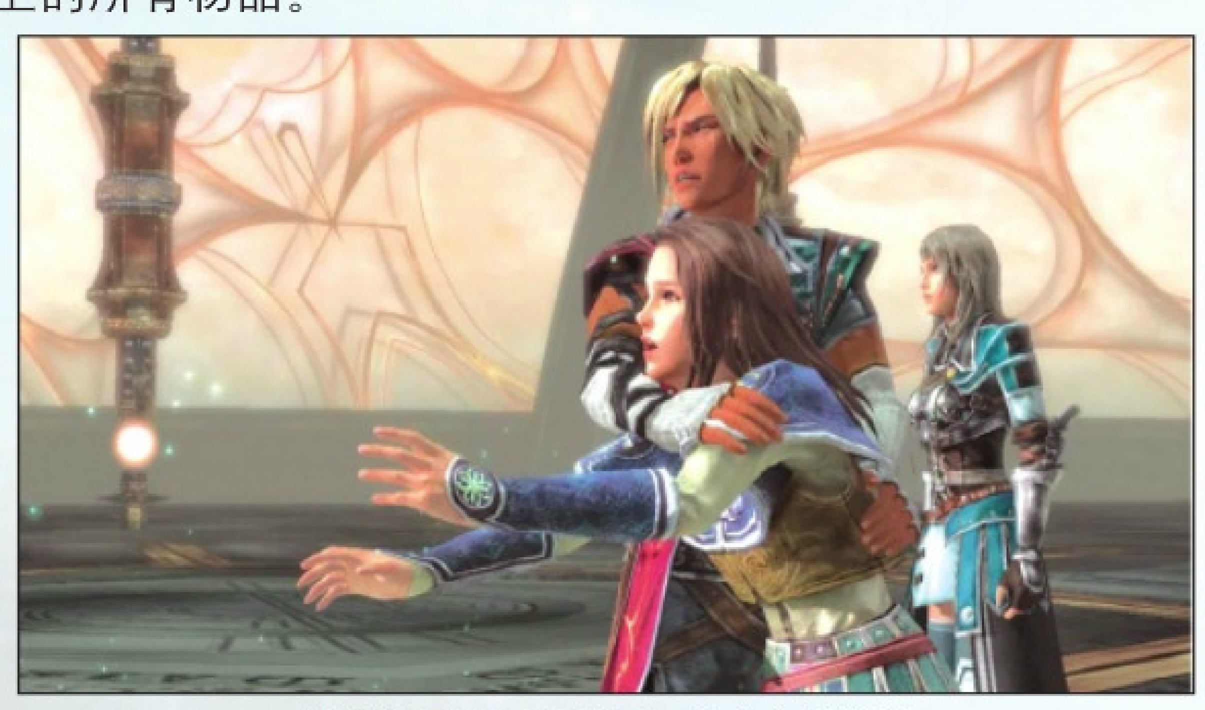
支线任务

安德瓦特魔女（Undelwalt's Witch）

触发时间：完成“高鲁魔女”

触发地点：安德瓦特

任务流程：与魔女交谈，花费20 000G购买魔女身上的所有物品。


拉修与霸王同归于尽，众人伤心欲绝

巴尔特罗萨魔女（Balterossa's Witch）

触发时间：完成“安德瓦特魔女”

触发地点：巴尔特罗萨

任务流程：与魔女交谈，花费8000G购买魔女身上的所有物品。

罗欧提亚魔女（Royotia's Witch）

触发时间：完成“巴尔特罗萨魔女”

触发地点：罗欧提亚

任务流程：与魔女交谈，花费12 000G购买魔女身上的所有物品。

墨尔费那魔女（Melphina's Witch）

触发时间：完成“罗欧提亚魔女”

触发地点：墨尔费那

任务流程：与魔女交谈，花费20 000G购买魔女身上的所有物品。

巴鲁克魔女（Baaluk's Witch）

触发时间：完成“墨尔费那魔女”

触发地点：巴鲁克

任务流程：与魔女交谈，花费18 000G购买魔女身上的所有物品。

遥远的约束（The Distant Promise）

触发时间：圣平原出现后

触发地点：阿斯拉姆

任务流程：与戴维交谈，接受任务后会来到佛斯坦德海岸，在那里的斗兽场消灭一只巨型怪物即可。

历史界限（History's Boundary）

触发时间：从圣平原回来后

触发地点：安德瓦特酒馆

任务流程：购入龙神之卷（Tome of the Dragon God）、百圣之咒（Epigraph of the Hundred Sages）、王者之剑（Finsternis）、起源之枪（Spear of Origin）即可，需花费450 000G。

无法改变（Things Unchangeable）

触发时间：完成所有任务后

触发地点：阿斯拉姆酒馆

任务流程：与神秘女子交谈，聆听她的故事。P





《X战警前传——金刚狼》全部Mutagen获取位置
X-Men Origins: Wolverine

■游侠 神之影

在游戏中，金刚狼除了积累经验值升级并分配能力点数外，还可以通过“装备”突变催化物（Mutagen）来强化各方面的属性。这些突变催化物大多散落在游戏流程中的许多不太显眼的地方，要想收集齐全实属不易，为此笔者特将所有Mutagen的所在位置集中整理出来，希望能对各位玩家有所帮助。

第一章 Origins

第3节 Stryker's Offer

获取治疗因子1：钻过通风管道后，在第一个房间动力插槽的对面。

第4节 A Frosty Reception

获取暴走1：第一次遇到红外机枪时，在右侧通道尽头的停尸间内。

获取活力1：金刚狼恢复再生能力后，在楼梯上层的房间内。



遇到直升机，直接飞扑上去

获取经验丰富1：解决囚室榴弹兵后，在仪器右侧的角落里。

第5节 The Escape

获取内心愤怒1：踩着货车爬到上层后，在右侧箱子的后面。

获取武士道1：追赶博士时，在沿途右侧的房间内。

第二章 The Frozen Tundra

第1节 Team X

获取不可阻挡1：跌落布满尖刺的陷阱后，在陷阱右侧的上面。

第2节 I'm The Best There Is

获取粉碎1：本关刚开始时，在卡车残骸的后面。

获取战争艺术1：第一次与雪怪原型交战前，在尽头的平台上。

第3节 Ambush

获取野性1：打断信号塔后，在对面山坡右侧的角落里。

获取热血暴怒1：在山间基地解决雪怪原型后，在左侧楼梯的下层。

第4节 Roadblock

获取暴走2：刚开始躲过直升机后，在桥头大楼的右侧。

获取治疗因子2：刚开始躲过直升机后，在桥头大楼的二层房间内。

第5节 What I Do Isn't Very Nice

获取活力2：离开山间基地后，在前方道路右侧的山洞内。

获取经验丰富2：第二次遇到特务零时，在尽头左侧的角落里。

第三章 Days of Future Beginning

第2节 Project Wideawake

获取内心愤怒2：刚潜入研究室时，在前方拐弯处的门边。

第3节 Betrayal

获取武士道2：升起两根石柱后，在对面平台的右侧。

获取不可阻挡2：来到有三座雕像的房间时，在下层的角落里。

第4节 Raven's Explanation

获取粉碎2：从电梯出来后，在电梯右侧的角落里。

获取战争艺术2：来到冷藏室时，在冰冻仪器左侧的平台上。

获取热血暴怒2：来到冷藏室时，在冰冻仪器右侧的密室内。

第5节 Bolivar Trask

获取野性2：从电梯出来后，在左侧铁桥的尽头处。

第6节 Wideawake's Secret

获取治疗因子3：移动传送装置拿取电池时，左侧尽头的密室内。

第7节 Headache

获取活力3：沿着移动平台往上爬时，在二层至三层的角落里。

第8节 Finding Agent Zero

获取经验丰富3：刚到高塔底层时，在高塔正门内。

第9节 Aim for the Head

获取内心愤怒3：给机械手恢复动力时，在大厅上层的右侧角落里。

获取暴走3：给机械手恢复动力时，在大厅上层的左侧角落里。

获取武士道3：来到控制室时，在左侧传送装置的附近。

获取战争艺术3：摧毁机械人头部后，在对面的房间内。

将两个传送装置卡成这样，便能瞬移过去

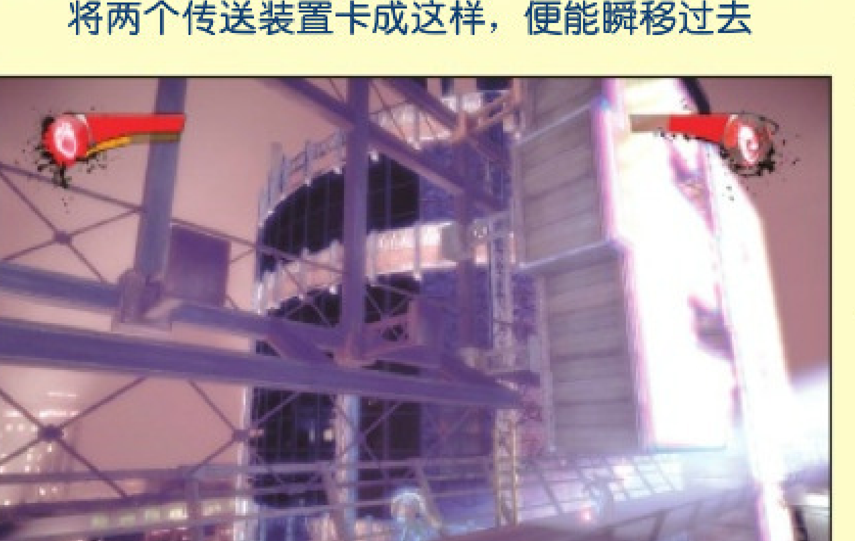
第四章 Mardi Gras

第1节 The Corbeau Casino

获取热血暴怒3：遇到刺客时，在大厅右侧的房间内。

第2节 High Rollers Lounge

获取野性3：天台上层遇到两名刺客时，在左侧窗口的外侧。


在高楼顶部与牌王激战

第五章 The Wolverine

第1节 The Beginning of the End

获取粉碎3：打开左侧机关门后，在里面一段较长地刺中间。

获取不可阻挡3：打开右侧机关门后，在里面的一间密室内。

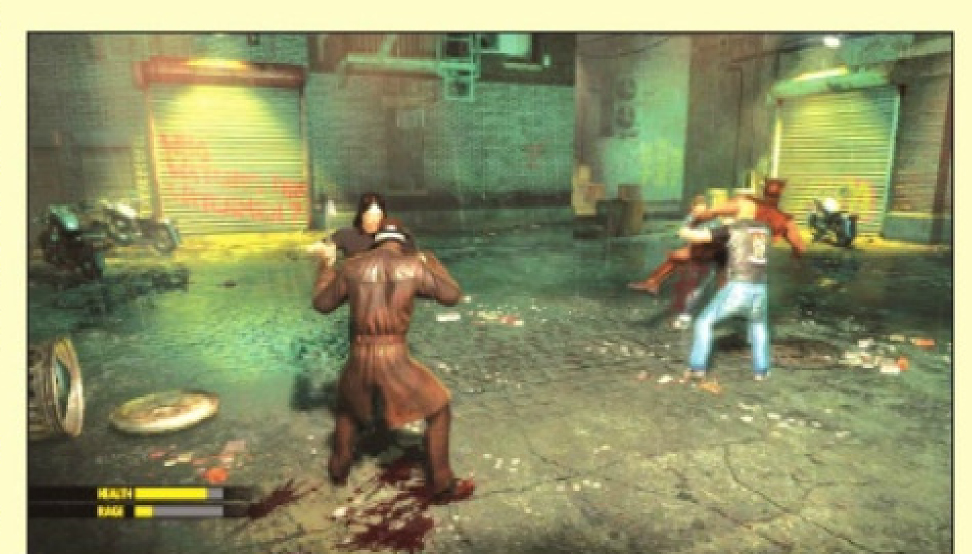
《守望者——终结将至》必杀技

Watchmen: The End Is Nigh

■北京 奥杰



本作源于Alan Moore风靡于上世纪八十年代中期的图画小说《守望者》，继小说改编成电影后，现在也终于被改造成游戏。游戏版《守望者》将玩家再次带回到Alan Moore描绘的那个“英雄被视为罪犯”的特殊时代中去，以原作中两位主角罗夏（Rorschach）和夜枭（Night Owl）的视角，展现带有反抗社会色彩的“反派”英雄们的独特故事。在游戏中，玩家可操纵罗夏或夜枭在六个章节的故事中与邪恶的黑手党分子进行近距离的格斗。既可以利用敌人自身的武器来打败他们，也可以施展武术以及各种高难度的魔法和技能与大群的敌人展开血腥战斗。玩家的乐趣主要来自于痛快淋漓的格斗，下面介绍一种强力必杀技，可在控制罗夏时使用。



首先你需要拥有罗夏的Area attack、Fast area attack和Knockdown能力，然后按照以下顺序按下轻击键（Fast Attack）和重击键（Heavy Attack）——重、轻、轻、重、重、重，就可以发出毁灭性的必杀技。

秘技 教父II

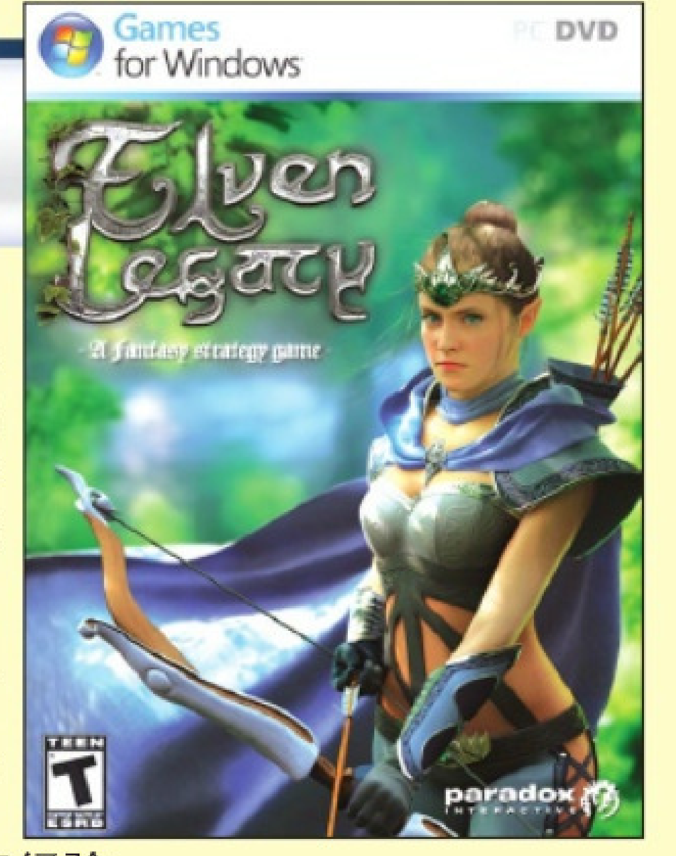


《教父II》游戏采用了原创的剧情故事，并首次加入了类似RTS游戏玩法的全新模式。同时对普通的动作冒险模式也进行了强化，玩家能够使用新的格斗系统和终结技。在游戏中按下ESC键暂停游戏，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。

corleone：生命回复
stracci：弹药加满
cuneo：得到5000美元
tattaglia：全部电影

注：重新激活一个秘技代码前会有5分钟锁定时间，绕过锁定的方法是在秘技激活后存储游戏进度，重新启动游戏后再取档即可。

秘技 精灵遗产



由1C：Ino-Co开发的回合制策略类游戏《精灵遗产》包含了一个精灵族的战役剧本以及7张高难度的战役地图，玩家可以在虚拟的魔法世界中体验到曲折惊险的故事情节和史诗般的战斗。在游戏中按下~键可打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。

Cheat10exp：得到10点经验
Cheat100exp：得到100点经验
Cheat1000exp：得到1000点经验
Cheat10gold：得到10金
Cheat100gold：得到100金
Cheat1000gold：得到1000金
CheatNoFog：移除战争迷雾
CheatHeal：立即治疗
CheatResurrect：复活死亡单位
CheatVictory：立即胜利
CheatDefeat：立即失败
CheatShadows：增加影子

秘技 太空游侠2——重置

本作包含多种游戏模式——太空战的回合制、黑洞战的街机制、地面战的RTS制，以及文字冒险制。庞大的星图以及大量的空间站、飞船、设备等，给玩家的冒险和经营活动提供了广阔的天地。在游戏中按住Shift+Ctrl键的同时，输入以下代码获得相应的秘技功能。

Device：最高等级装备
Arts：手工艺品各一个
Module：微型组件各一个
Skill：所有技能全满
Program：所有程序100个拷贝
Stimulant：给玩家使用所有兴奋剂
Ideal：将玩家的船身变成完美级
Showmap：显示全部地图
Technic：设备不再磨损
Ammo：无限弹药和油料，武器在超空间不需充能
God：无敌
Hurry：在行星战斗中，补给准备好
MegaBust：在行星战斗中，每次作战所有玩家的机器人和建筑都获得双倍生命



林晓：一座伟大的城市，却因为一条裂缝而泄露了它竭力隐瞒的秘密，动摇了它的存在基础。这不仅仅是发生在游戏世界中的异想天开事件，这也是关于真实世界的一个寓言。



游戏剧场

宵禁时期的伟大城市（下）

■重庆 赵志斌

一会儿贸易区就大乱了。正要回去的伊势丹被气头上的阿尔萨斯追上了，一个揪着对方的角一个扯着对方的头发，两人暴打起来。冰龙被击碎在银行上空，冰碴子都堆在地上。

一向隐忍的保洁员们不干了，吵嚷着："娜迦吐了一地的口水比沾地上的口香糖都难收拾。这下好了，冰碴子都是北极的冰芯做成的，要想铲起来每把铲子都得加个斩杀的效果，要不这工作没法干！"

大人物好不容易处理了这起突发事件，有些烦躁。拍卖师林奇问老总："中午要不要和韩国的朋友们一起吃烧烤呀？"老总不屑："吃什么吃？看他们就烦。"当然，他们使用的是第三方的交流工具，但我处在主程序开放的状态下，能够清楚看到他们的交流内容。

我本该平凡地过一个普通人的生活，但这个裂缝却让我从此不得安宁。

我在这个空白之所、裂缝之地所做的每一个举动，即便是最无足轻重的举动，都使整座城市变得不再平衡与稳定。这条裂缝尽管无比广阔，但它本质上只是一个无害的平台和通道，只要没有人发现它，没有人深入它，没有人运用只有在裂缝中才会获得的特权，城市的安全仍然是有保障的。但只要有人进入裂缝，他的一切行为都会变得有害而且危险。

比如说，我在裂缝中的空间里穷极无聊，想要朴实地提高一下自己的烹饪技能，于是生起一堆篝火。由于我处在城市裂缝当中，这个篝火并没有出现在城市的任何一个地方，但这个技能的释放却记录在服务器里。服务器会因为这个小小的记录而崩溃！为什么？一堆神秘的篝火会出现在这个城市中找不到的某个地方？这个地方在哪？是谁？这只是一个小问题。

大问题是什么？

当我庸俗地为了满足自己多年没有买中彩票的阴暗心理而凭空生产出几亿金币，然后把它们凭空毁掉后，大问题来了。这个城市的潜在经济结构产生了巨大的波动。没有经过服务器认证的货币，没有记录到劳动量的经济产出，溢出了服务器核定经济总量的巨额货币误差——这何其危险。城市的管理者们察觉到了某种不寻常，某种类似荷尔蒙一样危险的气味弥漫在整个服务器里。

很多新面孔出现在城市里。

他们故作忙碌，实际上无所事事，只是到处寻找某种东西。寻找什么？只有我知道。他们在找我。

城市的管理被一只无形的手攥紧了。角落里的小公司代表们生活愈加艰难了，经常看到他们被衙门传讯，第二天出来的时候身上带着强化冲锋和断筋的伤痕。

接下来的一次宵禁中，大公司的大人物又在暴风要塞中开会，大发雷霆。"到底是谁？"他问手下，用雪球砸对方。

"不是打钱公司。"

"不是他们？不是他们还有谁？这些社会的蛀虫！城市的垃圾！拍卖行里拉皮条的！"大人物扔出三个雪球，砸在同一个胖子身上。

"他们没有这个本事，他们的每一项交易都被我们监控着。"

"本事？他们本事大了去了，上次换小号刷钱不是他们吗？"雪球砸在银行会计的脸上，他向后倒在坚硬的地板上。

"……"

"怎么都不说话了？除了打钱公司，还会是谁？"大人物放了一个蓝色烟花，火药碎屑洒在大家脑袋和肩膀上。"嗵"的一声，他获得了一项成就……

"有150万种可能。也就是说，城里每一个过往的人都有可能。"拍卖师林奇说。大人物哼了一声，没有砸她。

"找到这个人！不管你们用什么手段。"大人物狠狠地吼了一个挫志咆哮，"这个人会毁了我们！毁了这个世界！"

整个城市都在悄悄发疯。我走在人群中，小心谨慎地观察他们每一个针对我的行动。他们化妆成银翼的天使，伪装成节日的庆祝者，以及更多漂亮的女人和帅气的男人。他们每个人都带着奇特的诱饵，很珍稀很古怪，仿佛特别为我订制的。经过鉴别我发现，月光酒会让我轻易喝醉并说出真相，圣诞老人的玩具则是个窃听工具，特别鲜嫩的苹果会让我不停发出"我爱林奇"的呼喊。他们设计得

非常巧妙，但可惜，所有这些奇妙的功能在城市的空白裂缝中都彻底显形——这是一个主程序架构，所有子程序都会显露出它们的因果关系。

小公司们也忙碌着，他们不再操心于自己的小生意了。他们组织起来，拿着对讲机四处游走。比起大公司的探员们，他们更加危险。大公司了解这个城市，却不了解这个城市的居民，小公司们却正好相反。小个子已经好几次盘问我了，他问我最近忙什么呢？为什么不继续干喊广告这份大有前途的职业？我胡扯自己在马尔代夫谈恋爱呢。他哼哼着，不置可否。

太危险了，我决定真的离开一段时间。3个月后，我琢磨着他们应该都移民北极了，一定已经忘记如同臭虫一样的我了。或者，我藏身的那道城市裂缝已经被水泥匠人填补了。但我回来后发现，裂缝还在那里，贯通着所有的房间，又不属于任何一间房间。3D纹理都没贴，显露出空空荡荡的三维空间。

我又点起一堆篝火，我又制造了几亿的金币同时把它们销毁，我又向拍卖师林奇发送了一个暧昧的表情。

在宵禁时期。

我忘记告诉你们了，我对林奇其实没有一点好感。尽管在宵禁的时候她总会来到酒店，点一杯不会向普通人供应的杜松子酒，不喝，低头不语。

正当我准备继续烧烤口袋里留存了一年的狼肉时，整个城市的上空忽然出现了一行大字：“我们会找到你的！贱骨头！”

作为回应，我在宵禁即将结束的时候，在暴风城邮箱附近放了3个氪金矿；与此同时，我让非洲大陆某个巨兽坟场的科多兽灵魂一旦被释放便不再消失，直到这个世界被有史以来所有科多兽的野蛮灵魂挤爆；与此同时，我把沙斯塔城的几座传送门和铁炉堡的地铁连接在一起，很多人从传送门出来直接和地铁撞了……

宵禁延长了。

还在宵禁，还在宵禁。

5天的时间，街上一个人都没有，下着微雨。期间，林奇被撤换，她被派到热带丛林工作了，贩卖一些廉价发霉的配方和图纸。第六天，宵禁解除了，我看到人群重新挤进城里，城市一下子又热闹起来。人群中有我熟悉的小个子。

我走出房间，向他打招呼，准备重新混进社会。他看到我就像看到了鬼。所有人，这个城市里所有的人都发出了咽喉被卡住的低吼声。一个巨大的挫志怒吼雷霆般在我身后响起：“就是这个贱骨头！”

嗯，这是一个阴谋。5天的时间，他们设计了一个阴谋。为了防止泄密，他们去韩国人的火龙谷开会。第六天城市虽然开放了，但城里的所有人都是他们的人。第六天，仍然是宵禁日，在宵禁中出现的陌生人，就是那个传说中的贱骨头了。

我被层层包围。

我是一个平平常常的人，曾经暗暗发誓：自己一辈子也不要离开这城池半步。

我知道自己再也不会进入这个城市了，它的所有精彩将和我无关了。我扬起一只手，准备向他们所有人打个招呼。

忽然，一只手捉住了我的手，这只手的力量大极了，超出了这个城市法定的力量极限。这只手捉着我，另一只手扔出一块劣质石头，那块石头在密集的人群中爆炸了，产生了100枚铁皮手雷的效果。我被拉着疾跑着，重新回到城市的裂缝中。那只拉着我的手戴着一枚戒指，没有任何属性，没有刻任何一个字母，没有装饰任何一个花纹，简直就是一个贴图错误。

他是那个传说中第一个进入裂缝的人。

我就不说他是谁了，因为我根本不认识他。我谦卑地询问他，结果得到的回答全部疑是涉及猥亵内容的乱码。我以为他是个疯子，但他似乎又有一种特别的智慧。他领着我不停地前走，在沙漠一样的空白裂缝中前行。我沿途看到了沙塔斯城的根基，看到了北极海底的庞大龟群，看到了大漩涡之下的宫殿，它们杂乱地堆放在一起，不知道能派上什么用场。我们走了很久，直到裂缝出现了另一个出口，洞穴一样的出口，好像是给狗留下的。“出去。”他说。

“那是哪里？”我问。

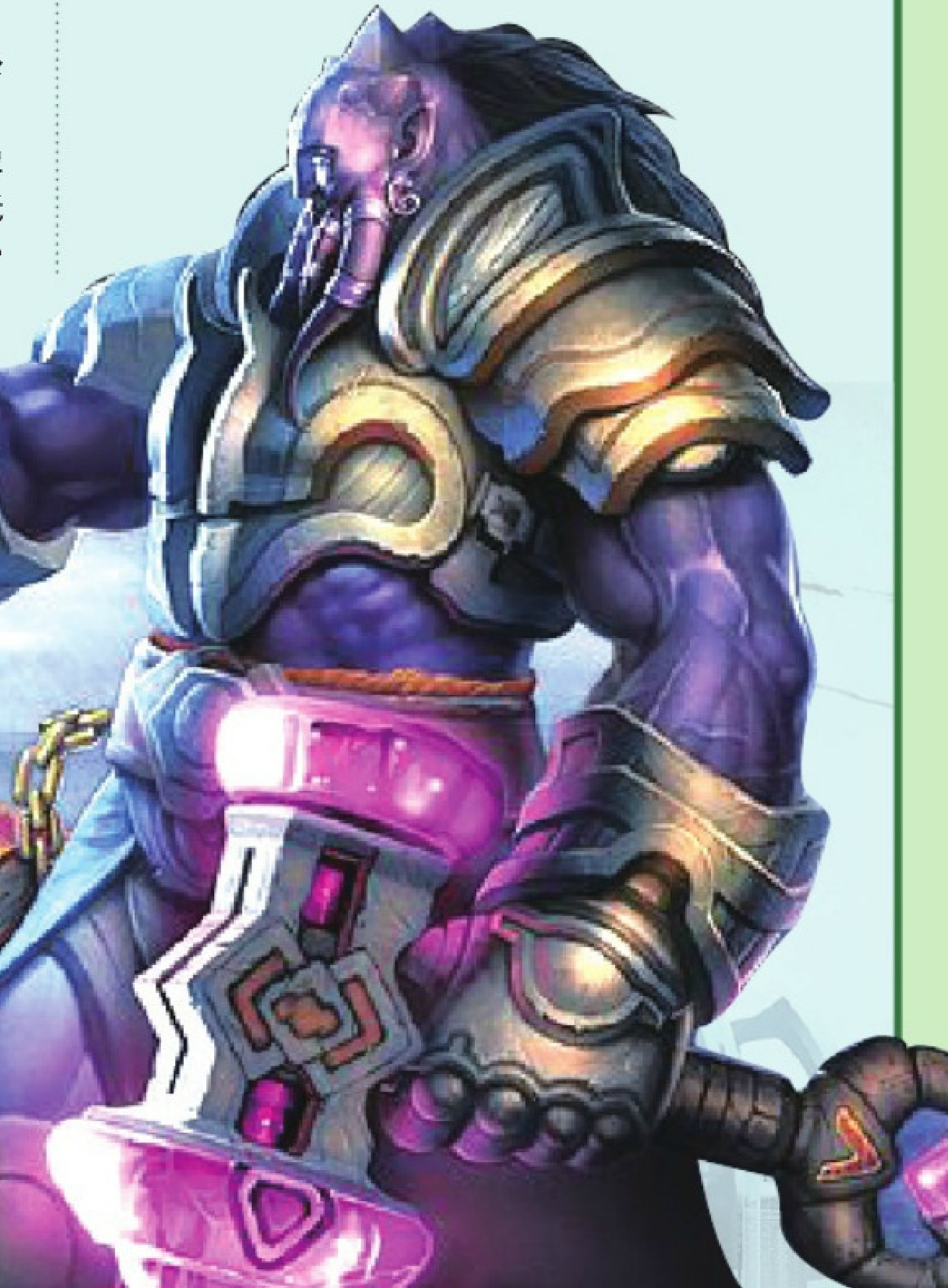
“出去。”他重复着，口音含糊，仿佛几十年都没有说过话似的。

“那是哪里？”我坚持问。他难道是引我来到了北极？我不是一个喜新厌旧的人，我还是比较喜欢中温带季风气候的。

他努力思索着，似乎要找到合适的字眼来为我形容洞口外的事物。看得出来，这个洞口外充满了无以计数的精彩故事与富丽篇章，有着无以计数的传奇英雄与美好爱情。他进入了这个世界的裂缝，却从此失踪，他去了哪里？难道，他就此进入了这个洞口外的世界？

终于，在漫长等待过后，他缓缓地说了出来：

“洞口外就是现实世界。”（全文完）



林晓：编辑部最近有些人员变动，原本派给A同学一起做试客的同事另有公干，可怜A同学一个人两只手，又要做新品评测又要组织硬件文章，还得和厂商协调试客产品，还要带新同学小白——呵呵，这已经是他带的第二个徒弟了。话说这小白同学啊，业务精外形靓人品不错，以事实为根据充分证明了80代好青年还是大把大把的。现在“应用心得”和“TOP TEN”栏目交给小白了，大家可要多支持他啊。（Artec：跑试客区给小白做广告啊！看在他叫我一声师傅的份儿上，我再给他广而告之一句：有了他，我这大众试客红火的日子就快了！）



封测账号速递——《刀剑英雄2》封测账号

运营商：搜狐
账号数量：6
游戏特色：
古典仙侠题材，仙、人、魔三族鼎立
有趣的时装系统
独特的宠物和坐骑系统

游戏世界中，混沌初开，世界刚刚形成之时，造世神盘古的精神和肉体消散在天地间。肉体化作了自然万物，精神变成了充盈整个世界的“气”。由于气所在的区域不同，世界开始有“界”的概念。其中最主体也是最大的一个界就是后来的“凡界”。当人类主导凡界后，凡界也称为“人界”。气最精华的所在则渐渐上升，在凡界“天之上”的地方形成了“天界”。没有归到天界或凡界的气慢慢在凡界“地之下”的地方形成了魔界。

天界的气之精华慢慢互相融合，逐渐变成“阴阳二神“。阴阳二神继续完成营造天地的任务，天界“气”的主体部分继续聚合形成天界中的第一批神明。同时，魔界也开始形成第一批“魔”。和神不同，魔不受各种约束，拥有无尽的欲望和膨胀的野心，无时不想拥有更强的能力。一些只想提高自己的神也投入了魔的阵营，和原生的魔一起形成了魔族。



大神女娲运用自己和伏羲的气依照阴阳之法化生出凡界最重要的一个种族——人族。女娲深感人族的力量有限，无法抗衡天地间的灾难，于是赋予了人族强大的力量与智慧，于是人类懂得了掌握方法和积累知识……很快就成为了凡界的真正主宰者。但是女娲却疏忽了对给予的力量加以限制，这给了人族无穷发展的潜能。人族自恃超凡的能力与智慧，也隐隐感觉到自身的力量似乎没有挖掘到头的界限，渐渐开始猜测自己有可能会最终拥有超越神族的力量，天界和人界的矛盾终于爆发。

为了弥合人族和神族的矛盾，大禹在治水成功之后，化神州大地为九州，采集天下的奇金异石铸造九鼎。派能工巧匠，将全国各州特色刻于九鼎之上，以一鼎象征一州。实际上，大禹是运用造世和造人大神的神力，以九鼎对神州万物新的界定，从而限制了人族力量的发展空间，三界之间的矛盾也告一段落。神族和魔族则逐渐淡出了对凡界的控制，神族挑选了凡界中灵性之人授予部分神力而成为了仙族，借以间接控制凡界。为了和神族对抗，魔族也用相同的手段创造了妖族……自此形成了凡界之中仙、人、妖三族互相制约共同发展的局面。

周朝末年，周朝天子在一次祭祀仪式中发现珍藏的九鼎不翼而飞！失去了九鼎的制约和保护，九州大地又一次陷入混乱。众多生灵修炼成精，这些妖精没有九鼎的护佑，向魔的方向发展，世间生灵涂炭，不得安宁。仙族作为神族在人界保留的力量，义不容辞地担当起了保护天下众生、捍卫九鼎的责任。一部分有强烈正义感的人类也纷纷站出来，加入保护九鼎的行列。一向离群索居的妖族，早已厌倦魔族的控制，也加入了斩妖除魔的阵营，希望能够维系在凡界的安宁。保护九鼎成为仙、人、妖三族共同的目标，但是同时，他们也在暗中较劲，想要分个胜负……

申请账号请到大众试客网（www.poptry.com）





在高考前夕买了6月上的大软来调节生活。这期的专题很不错，终于知道“魔兽”事件的详情了，还知道了让我痛苦的DNF根源所在，尤其是了解了传奇的俄罗斯方块。而我对国内网游市场已心死了，虚拟财产RMB交易要交税，为什么虚拟财产却有没法律保护？也许台服才是我们更好的选择，希望下期讲讲玩台服网游的知识。（**河南　只求解脱**）

林晓：制作本期杂志时高考正在火热进行中，等杂志上市，高考已经尘埃落定。无论什么样的结局，都只是人生漫漫长路上的一个小台阶，向前看才是最重要的。2009年7月上的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

300期的大软，400期的期待



林晓：当读者来信中计算今年什么时候大软出300期时，我才恍然，翻出100期和200期的大软，这份恍然感便更强烈——谈笑间，时光匆匆过，杂志摞成山，IT圈里几家兴几家衰，几家灰飞烟灭。当年电话里稚气未脱请教问题的读者，而今已走入社会，承担起一个“人”字所要面对的责任。

而我和我的同事们，如生长在大软上的藤蔓，根须扎在每一页大软中，用我们的身体滋养起文字。

痛苦而幸福着。

贺大软300期

软粉 zkkjay

大众软“剑”，十余年重，三百期长。

忆往昔岁月，编辑齐心，共泛小舟，大众软件，屹立神州，风光无限花满楼。

至而今，人员虽几易，更胜一筹。

感叹时光流走，看三百期即将上手。

经纸价沉浮，黑白化彩，变化虽大，情怀依旧。

年年春秋，次次历游，心中爱意总难休。

凝伫久，向回首，思渺难收。

在300期大软的页面上，你想说什么？说吧——我们洗耳恭听。

软粉 tycw

我与大软相识的时间并不长，也就是2003年开始的。认识大软后，我发现它不仅仅是一本普通的杂志，它是一个团结的集体，我认识了许多新朋友。在大软陪伴的6年时间里，我经历了大软的200期、大软的改版，大软从成长走向了成熟。

大软我会一直看下去的，400期、500期乃至1000期，也许到那时纸质杂志会被更先进的媒介取代，但我相信大软会越办越好的。

软粉 386749983

看大软不知道多久了，不算很长，但也不短吧，每次看到收藏的大软1996年增刊，都会感到莫名的自豪，当然，也会很疑惑，因为……1996年我才4岁啊……难道和大软这么有缘，4岁就知道买大软这本有前途的杂志？

第100期我错过了，经历了第200期，现在面对即将到来的300期，真是感慨万千啊！大软给了我很多，在我无聊时陪我度过难熬的日子，在我知识贫乏时给我力量，这些年，有大软一本杂志，足矣……

新时期，大软也要迎来新精神，以自强不息带给我们读者新的信息！大软让我能坚持下来，很大程度上是因为里面文章对我的“打击”，总有文章能引起内心的共鸣，让我感悟到生活中的事理。希望300期中能有许多爆炸性小消息，刺激一下自己，当然，编辑部的八卦我是很期待的！林晓姐姐家的猫是不是也曝一下呢？

最后祝愿大软300期完美登场，大软越办越好，小编手中的RMB越来越多，冰河的Baby越来越帅！同时期待几年后的400期！

软粉 木成

当购买大软成为一种习惯，

当学习大软的经验成为一种动力，

当玩游戏时候想起大软是一种惬意，

当面对网际争议品味大软拍砖是一种快慰，

当鉴阅评游析道辩论游戏文化之时更多的是一份收获。

当谈资中引用大软，当游戏时想起龙门茶社，那更是一份乐趣。

当学习、技能、娱乐、生活都离不开大软伴我左右的时候，那更是一份感怀……

软粉 iamlizhihui

认识大软是在参加工作后，大概2003年。如今工作快10年了，大软陪伴我度过了许多美好的时光。边玩游戏边看大软游戏攻略，希望大软会一直坚持下去。

软粉 仁之忍

希望从300期刊开始，

大软再厚一点，最好能像《辞海》一样。

大软再快一点，最好像新闻一样。

大软再新一点，报道观点新颖，创新栏目更多，通关攻略新奇。

大软再专业一点，让其他所有杂志都拿《大众软件》作为参考杂志。

大软再大众一点，多些大众观点，而且能在所有书摊买到。

大软再耐看一点，能在几年后看的时候照样有滋有味，而不是所谓的“快餐杂志”。

大软再世界一点，及时关注世界游戏动态，与世界同步。

大软再便宜一点，虽然现在的价格不算太贵，但希望能再便宜一点。

软粉 yukimi

我人生中最天真无邪快乐的日子是大软陪伴。

没了，就这么简单……

因为在国外，很长一段时间都看不到大软了，不过会一直支持下去。

算是为我未完青春的纪念。

冰河：300，不是一个时代的结束

2001年6月，读者欢庆六一儿童节的时候，《大众软件》这个6岁的孩子也迎来了它的100期。那个时候真是……锣鼓喧天鞭炮齐鸣红旗招展人山人海，当然多数是因为儿童节的缘故。那个时候冰河本人还只是个读者而已，怀着激动的心情跑了4个书摊才买到100期大软，以及那本《写在杂志边上》的特刊。我没想到，机缘巧合之下，我也能加入大软这个充满了童心和快乐的群体，伴随它，迎来200期和300期。200期制作于2005年7月，恰逢杂志创刊10周年，编辑部上下总动员，真真呕心沥血，制作了一期非常精美华丽的纪念刊。我至今记得当年仅仅负担其中一小部分工作的记者组，经历的那些忙乱和争吵的日子。当然最后的结果让所有人都很开心，200期绝对是精品中的精品。不过当时就有人感慨，100期到200期，只用了4年的时间，这么下去很快就要300期了……

其实没有用4年，我们就迎来了300期。也许因为是报道IT行业的缘故，受著名的“摩尔定律”影响，杂志的周期越来越短，容量越来越大，效率越来越高，人也越来越累，就这样不经意而又匆匆忙忙地迎来了300期。直到编辑部开编前会商讨本期杂志内容，大家才恍然：300期啊……编辑部里的诸君都已经发生了巨大的变化，不少人已经从当年通宵写稿、游戏的光棍变成了下班就回家的新手爸妈。而100期时，那些热情洋溢的笑脸，那些惦念“大软”的读者，你们都还好么？

无论如何，300期，14年，是一段难以磨灭的回忆，我与你们共享。

武汉 fir不是梦

相片中的书店是武汉市江汉区万松园路百草堂书店，还有一些我路过的书店也卖大软，不过不够“专业”，一家有的大软多是过刊，还有一家每天下午4：50就关门了，可我平时放学都8点多！唯独这家百草堂书店好啊，关门很晚，放学了门也是开着的，于是就认准它了，高中以来所有的大软都是在这家买的。这家还很厚道，塑料袋都不收钱的，比超市要厚道多了！（嘿嘿，虽然咱知道塑料袋不好，不环保，但咱不能用手抓着大软啊！）



关于这家书店，还有个小插曲：某天，咱中午放学去买大软，远远就听到有人喊道“老板，大软～”我心里窃喜，大软终于到了，没有枉费这一趟路啊，只见那人拿了7本大软准备闪人，还一边抱怨，怎么只剩下7本了。突然回过神来，怎么剩下的都被他拿走了？我冲过去，“老板，大软没了？”“嗯，刚才那人都买走了，他好像是帮同学带的！”好家伙，都拿走了，这怎么办？老板看我很郁闷，就帮我叫住了那个学生，要他让一本给我。那学生看到我穿校服，知道是一个学校的，虽然帮同学带的都不够，但看我跑这么远，也就让了一本给我，我兴奋了，连说了好几声谢谢！看来大软还真是很受欢迎啊，难得见到一人一次买这么多的。

买大软的故事

杭州 溪风

照片地点：杭州电子科技大学学生生活区内部书店。



南京 hollylight

我这里属于近郊，所以不像闹市里一样百米一个报刊亭，反倒是存在报摊这种比较古老的销售方式。我个人也不喜欢报刊亭，虽然它的存在对维护市容环境是很大的一种进步，但换个角度说也拉远了人与人的距离——铁桶般的亭子，只有一扇不大的窗口，一只手递进钱，一只手递出报刊……开放式的报摊则要亲切得多，完全零距离接触，路过报摊时熟客与老板的一个微笑、一个招呼，都是一幅美好的画面。照片拍的是南京市浦口区江浦街道文德路上的一家报摊。这家报摊是我经常买大软的地方，是夫妇二人经营的，平时轮流照看，刊物品种齐全，人也很好说话。跟老板娘说明来意后，想要她找本大软拿在手里拍，结果发现只有几个月前的过刊，看来大软的销路不是一般的好哇，呵呵……



长沙 福娃

手头没有相机，用Google地图来充数，图里面用红圈标注的就是我常买大软的地方，都是街边的报刊亭，并且都有稳定的供货。看看，为了买一次大软，我得跑多远啊！



太原 陈伟

拍摄照片的地址是山西太原。我是在淘宝上订的大软，为了拍照片专门到我家附近跑了一趟。找了两家书摊，第一家卖完了，还好在第二家拍到了。



编辑部的故事：300期的八卦访谈

chris520140：诸位，大软出了300期，软粉们好奇心攒了一卡车，关于大软的问题那是层出不穷。今天，我就带着这些问题走进编辑部。诸位小编中编老编们，问题虽然有点八卦，可不要避而不答哦。尤其是那谁谁，别闪，门口有狗……

提问

chris520140：林晓JJ您的女儿多大了？

林晓：有些人以为通过女儿的年龄可以判断妈妈的年龄，其实这是错误的。因为在《美少女梦工厂》里从没有给女儿喂奶的任务项。

提问

tycw：林晓JJ编辑部里哪位MM最美，是你吗？

s12j：编辑部有美女吗？是真正的美女啊～



林晓：看来美女是最吸引眼球的，IT杂志也不能例外啊。编辑部里最近MM的数量是直线上升，但评比谁最美这种事情女生不做男生不敢做，所以只能无答案了。唯一可以告诉你们的是，编辑部里MM的类型也丰富了很多，劳拉、凌波丽、早已女优美等类型美女都可在编辑部里找到真人相似版呢。

提问

Dropfan：林晓JJ，请问众编辑们的准确身高和体重？（精确到毫米就够了）

林晓：天啊，你以为他们测量这些数据的时候会让我站在一旁记录吗？

提问

wolf：请问众编辑，“大软OL”什么时候出啊？呵呵！希望真的有这个游戏呢！



电子土豆：目前正在紧张制作中，如果你愿意加入，请到软盘“大软OL”版献计献策，没准还能成为游戏中的NPC呢。

提问

正在跶行ing：我感觉编辑部里甘肃人好像很多啊，是不是这样呢？如果是，那岂不是有很多我的老乡了？



Artec：目前为止，大漠小虾只算半个……

提问

舞红玲：我想问Suki姐的情况，名字很好听的说。为啥人貌似很暴力？



Suki：我其实很温柔呀，请参见“怀抱黑虎无限温柔的Suki”图。（若干软粉：我们要看真人图……）

提问

z222007：这个，那个，各位编辑大大注重美容么？你们怎么保护自己长期暴露在电脑前的脸呢？还有，冰河大大的孩子叫什么名字啊？好可爱的说。

冰河：冰河大叔不做美容，因为脸皮比较厚，防辐射。冰河的儿子叫李星瀚，希望他将来做个宇航员，探索浩瀚的宇宙。

提问

真二：我十分想问下，现在某虾和冰河是啥关系？竞争对手？死敌？还是其他啥啥啥？

冰河：某虾和我是同事关系，但多数时间是敌对关系，属于朝鲜和美国那样。不过不妨碍在某些场合做友谊状……

提问

386749983：冰河同学，如果给你两块板砖，你会用来砸哪两个人？为什么要砸那两个？是不是因为他们很猥琐？或者说，他们欠你的钱？

冰河：板砖不是用来砸人的，是用来盖房的。问这个问题的同学你有暴力倾向哦，去小黑屋面壁先。即使要砸，也要用编辑部里用过的打印纸来砸，物理伤害很低，但油墨会给他造成巨大的精神伤害。

提问

下马骑士：编辑部内部最近时兴什么游戏呢？

Doppelganger：《植物大战僵尸》！强力塔防游戏，玩到眼睛发绿，就连原本不吃蔬菜的人听着僵尸喀嚓喀嚓的进食声也有了食欲……

提问

jqrrwfnh：编辑部的伙食怎样？肉食为主还是素食为主？



星尘：伙食？看你什么口味了。我个人还是支持楼下某家肉饼店的，荤素搭配，童叟无欺。

提问

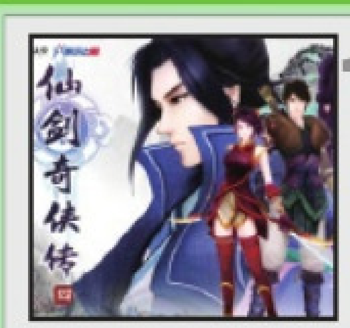
turbo：编辑部内部是什么样的？各位编辑间关系如何，氛围怎样？

diablohh：各位编辑们年龄是多少？每天工作多长时间，编辑部离家远么？逢年过节都回家么？最想干的工作是什么？最想生活在那个城市？



野花：很多快递员离开恩济大厦后反映，我们这里就是一伪装成杂志社的网吧。同事们都相处七八年了，比和家人在一起的时间都长啊，那情谊，啧啧，比黄河长江稍短点吧。逢年过节当然回家探亲了，好不容易有理由离开电脑了。最想做的工作当然是在大软工作了，还能有什么别的吗？

热门单机游戏排行榜



1 仙剑奇侠传四 2178 ↑

制作公司：上海软星
上市日期：2007年 8.9



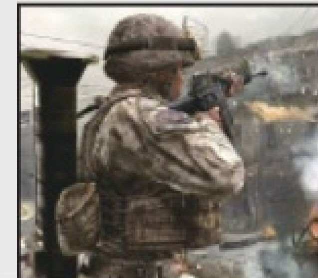
2 魔兽争霸III——冰封王座 2173 ↓

制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年 8.5



3 反恐精英1.6 2167 ↑

制作公司：SIERRA
上市日期：2001年 8.8



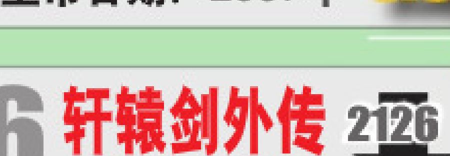
4 使命召唤4——现代战争 2165 ↓

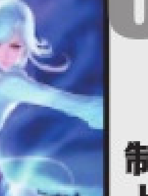
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年 9.0



5 极品飞车——职业赛道 2142 ↑

制作公司：EA
上市日期：2007年 7.0







6 轩辕剑外传——汉之云 2126 ↓

制作公司：大宇
上市日期：2008年 8.5



7 职业进化足球2008 2114 ↓

制作公司：KONAMI
上市日期：2008年 8.6





8 孢子 2106 ↑

制作公司：Maxis
上市日期：2008年 8.5

9 侠盗猎车手IV 2090 ↓

制作公司：Rockstar North
上市日期：2008年 9.0



10 三国志11 2071 ↓

制作公司：KOEI
上市日期：2006年 8.8

你是3D游戏眩晕者吗？



小白：这期的网游榜单上多了《永恒之塔》这个新面孔，排名老大《魔兽世界》的运营公司也从“九城”改成“网易”了，愿老天保佑玩家们吧……不过这两个游戏我都玩不来，在3D的空间里转一转就晕了，你也晕么？

想当初，约翰·卡马克（John Carmark）领军的id Software为我们开创了个人电脑的炫丽FPS世界，同时顺便挖掘出了世界上第一批玩游戏会吐的玩家。年复一年，这些玩家中的一部分人带着无限遗憾与留恋逐渐远离了各种大作，也有一部分人在晕与不晕之间坚持做着无限的往复循环……记得曾经看到Sony游戏机的说明书上写着类似这样的内容：“如果在游戏时有眩晕或呕吐的感觉请立即休息”，不过当我游戏之后真的晕了才知道那不是骗人的……如果你从来都没眩晕过，而且想体验一下那种感觉，我认为最简单的方法就是原地转圈5分钟，然后马上坐下玩FPS类的游戏，如此即可得到几乎等同的效果。

为什么会出现3D眩晕？

由于该现象最开始是出现在一些玩DOOM的玩家身上，所以也有人称之为“DOOM综合症”，也有一些人叫它“Simulation Sickness”（模拟眩晕症）。

互联网上的一种解释是这样的：

人通过听觉、视觉、触觉来获得外界环境的信息，经过长期进化，人类的各种感觉器官是高度协调合作的。比如在内耳中有个叫“前庭器”的器官，它负责感受身体的平衡，如人体的运动方向和加速度，在眼睛里也有专门的视神经来感受运动。这些运动感受器官都是非常敏感的，它们将感受到的运动信息传送到神经中枢，由神经中枢控制人体进行适当的反应，来应对运动对人体造成的影响。



DOOM

当感受到的运动幅度或频率超过某适当的值时，神经中枢会使人产生不适的感觉，比如头晕、恶心，从客观上达到阻止当前运动继续的目的。这其实是一种自我保护机制，因为大幅度、高频率的运动是可能对人体造成损伤的。经过漫长的进化，这一事实已经编码进入人类的DNA中。但这种自我保护机制的强度却是有明显的个体差异的，有人格外敏感些，有人不太敏感。

我们每个大脑结构正常的人都有视觉聚焦点，就是说在看东西的时候会先聚焦画面中的一个物体，然后从这个物体开始宏观地去看其他景物。而在3D游戏中快速移动时，眼球也会不停地切换被聚焦的物体，此时的状态就好像在原地转圈，玩一会后就会出现眩晕、恶心、想要呕吐的症状。

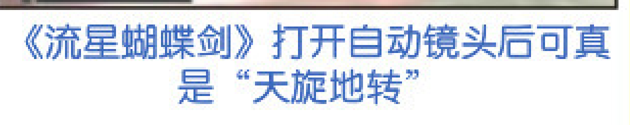
软盘中的眩晕者们

软粉　真二

玩《流星蝴蝶剑》很头晕，令人郁闷的自动镜头！不过CS倒是没有太大关系。

软粉　临流河月

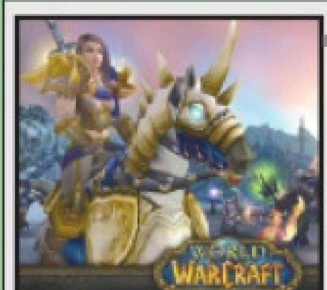
CS的意大利晕、《使命召唤5》高画质晕、《孤岛危机》晕……



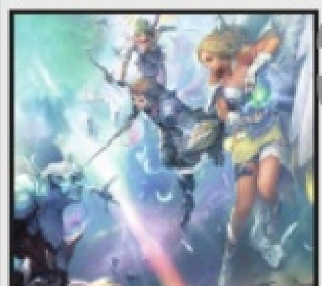
《流星蝴蝶剑》打开自动镜头后可真是“天旋地转”

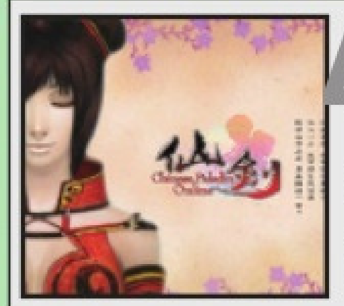
冰河

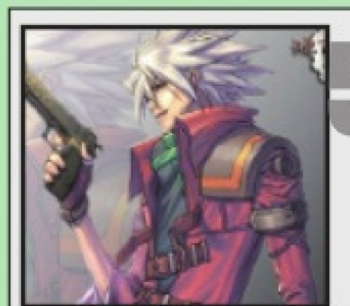
《杀手13》我是一边吐一边打穿的，后来黑木君说我是没有把屏幕刷新率同步。几日前尝试Left 4 Dead战役，一会儿又吐了，奇怪的

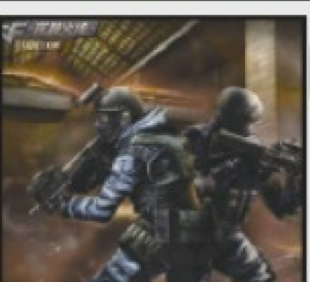

1 魔兽世界 2291
运营公司：网易
上市日期：2005年
制作公司：BLIZZARD


2 跑跑卡丁车 2284
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
制作公司：Nexon


3 永恒之塔 2275
运营公司：盛大
上市日期：2009年
制作公司：NCsoft


4 仙剑Online 2270
运营公司：久游
上市日期：2008年
制作公司：大宇


5 地下城与勇士 2264
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：NEOPLE


6 穿越火线 2252
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
制作公司：SmileGate

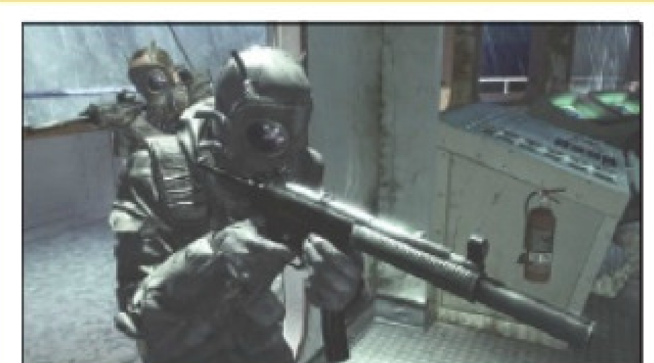

7 梦幻西游 2248
运营公司：网易
上市日期：2003年
制作公司：网易


8 街头篮球 2241
运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
制作公司：JC Entertainment


9 诛仙 2230
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
制作公司：完美时空


10 天龙八部 2215
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
制作公司：搜狐

热门网络游戏排行榜


《使命召唤4》的确好玩，玩起来也的确晕

是打生存模式没事。

软粉 西张东望

向来正常，唯一晕了是玩《使命召唤4》，一开始船上逃生那关，刚玩时没什么感觉，20分钟后畅快淋漓的吐了。

软粉 damahu79

FPS除了《虚幻竞技场》不太晕外其他都能玩到吐，但《极品飞车》《星际枪骑兵》等3D游戏一点事没有。

软粉 灰～

想当年，家里刚装上CS，很高兴地玩了一整上午，结果一下机立马天旋地转、头重脚轻、站立不稳，躺在沙发上一天没缓过劲来……

版主 holmes996

《毁灭公爵》就晕……不过后来的CS、《英雄萨姆》《半条命》、Halo、《使命召唤》和《荣誉勋章》经常酣战数小时不觉。

也算玩过一些FPS了，感觉颜色艳丽画质粗糙的就容易让人不太舒服，比如科幻外星题材的，而像战争类题材的色调冷灰就舒服一点。


据说有50%的人会晕HL2

软粉 开三

曾经晕，现在不晕了，好像玩WoW的时候练出来的，最近一直坚持玩FPS和3D动作游戏，不过每天不超过90分钟，多了感觉自己不能坚持。

软粉 注定过客

我恨WoW里那些弯弯曲曲的房子，在里面转一会儿，我就晕，转多了，我就吐，要是转久了还出不来的话……网吧坐我旁边的人会大喊一声：“老板来帮忙！这哥们吐白沫啦！”

软粉 demonorade

我几乎晕所有的FPS，唯独Crysis是我的治愈系，玩通这个再去玩别的，也不头晕了。

软粉 longzhu315

当初在网吧玩CS，老版本的那种，网吧电脑又差，分辨率开不了很高，结果不知道选地图的我又偏偏选了个迷宫似的地图。玩了大概10多分钟就开始感觉头晕目眩，恶心想吐，好像我玩FPS类游戏也就这一次闹过3D游戏眩晕症。

软粉 yukimi

那看来我晕的太匪夷所思了……玩3D长大的，3D肯定是不晕，只晕过两次。

第一次是用PS3在52寸液晶屏幕面前试《真三国无双5》，我晕了，我真晕了……

第二次是FF7那个红披风做主角的射击游戏，自己都败给自己了，那样都晕……“生化”系列倒是从来不晕。

常见的解决方法

1.不要用太大的屏幕，不要离得太近。
2.不要盯着一个地方看（瞄准的时候除外）。
3.尽量有意识地看看荧屏外面的环境。
4.不要把屋子弄得很暗，因为这样你会把全部注意力集中在屏幕上，很容易就晕掉了。
5.如果可以，把屏幕放在水平视线以下的地方。水平视线最容易让眼睛产生错觉，如果放在水平视线以下，人就不那么容易完全“进入”游戏中。
6.在窄小空间不要做太快的运动，尽量慢慢走，查看地图，不要到处乱转，否则你很快就会头晕。
7.保证帧数，会减少头晕的发生。
8.如果实在严重可以吃晕车药。
9.干脆永远不玩了。

小白：好吧，我承认，我非常嫉妒你们那些不晕的，呵呵。



第二届中国游戏开发者大会
China Game Developers Conference 2009

2009年7月24－26日
24-26 July, 2009

上海国际会议中心
Shanghai International Convention Center

部分演讲人：


Mike Morhaime
暴雪
总裁


徐旻
Nexon
CEO


金亨俊
《永恒之塔》美术总监
Ncsoft公司


大卫 维因斯坦
资深开发工程师
微软公司


Kevin Chu
THQ
总监


余非
智乐软件
大中华区总经理


潘峰
维塔士
共同创办人，制作总监


张益嘉
CEO
唯晶科技


任宇昕
高级执行副总裁
腾讯公司


张磊
高级音效设计师
育碧上海


洪晓健
畅游时代
CTO


吴刚
董事长兼CEO
WiStone

无论您关注的是游戏开发还是技术创新
中国游戏开发者大会都将为您搭建
技术传播、市场推广、寻求解决方案的理想平台！

 在线游戏课程

 手机游戏课程

 PC/Console 平台游戏&游戏外包课程

 综合课程

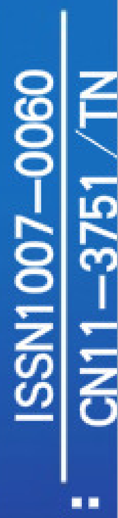
www.chinagdc.com.cn

中国游戏开发者大会组委会

联系人：曹婷、高文爽　电话(Tel)：+86-10-51659355-12/11　传真(Fax)：+86-10-87732633
E-Mail:howell@howellexpo.com　地址：北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室　邮编：100124


邮发代号：82-726


本期特惠价：￥7.00元


刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN